Jöker

izdaja 221 . december 2011 . 6,90 EUR

Najboljši vodič po pravljičnih krajih!

- Vrvež in senene kopice Konstantinopla
- Planšarjenje mamutov v Severnem Tamrielu
- 300 na uro od San Francisca do New Yorka
- Z vilinom in škratom po Srednjem svetu



Na novih avanturah smo spremljali Linka, Resnega Sama in brezudega Raymana.

ZGODOVINOPISA: Osmansko cesarstvo in obletnica serije Halo.

Preizkusi popotniških izdelkov: slušalni naušniki, dotikalni rokavičniki in telefon galaxy nexus.

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 221
december 2011
http://www.joker.si

povprečna naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 031 454 398
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Veseli bomo, če nas podpre čimveč bralcev. Hvala.

SPISEK SREČNIKOV

novembrskega Božičnega kviznika

Robi Jurkovič iz Kopra (Philipsova zobna ščet), Aleš Jeraj iz Ljubljane (Philipsove slušalke), Aleš Rožman iz Bizeljskega (Sonic Generations), Alen Verdinek iz Izole (Harry Potter), Petra Strugar iz Ljubljane (Kung Fu Panda 2), Aleš Bračun iz Krškega (Virtua Tennis 4), Uroš Rudolf iz Nedelje (Kane & Lynch 2), Jure Stare iz Ljubljane (NFS Hot Pursuit), Goran Borovnik iz Prebolda (Metro 2033), Peter Colarič iz Maribora (Deus Ex), Matjaž Praznik iz Ljubljane (GT5), Žiga Dobravc iz Ljubljane (GT5), Blaž Novak iz Idrije (Homefront), Erik Lovrič iz Jagodja (GT5), Uroš Kristanc iz Šenčurja (36 Cube), Anže Tršinar (36 Cube), Valerija Žonta iz Ljubljane (36 Cube), Nina Čirnič (podpisana Vranja gostija), Boštjan Cestnik z Trbovelj (knjiga Isola), Eva Šimenc iz Dobrunj (knjiga Na begu), Miha Homar iz Notranjih Goric (Logijev volan), Jaka Švegelj iz Podnarta (Infamous), Rok Kraševec iz Nove vasi (antismrdolin), Viki Černic iz Ajdovščine (antismrdolin), Jernej Bezjak s Hriba (antismrdolin), Mitja Felkar iz Murske (Homefront),

Rešitev je bila BOŽIČEK BO PRINESEL DARILCA MENI.

OZNANILA

Leto je pri kraju in vsi hitijo s prodajo zaloge, zato prav veliko napovedi v tem letnem času ni. *Tudi v Jokerju so oznanila dala prostor drugi, zelo široki in barviti vsebini.*

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE



PODPORNIKI

Naslovnica tomesečnega turističnega vodiča je v barvah Istanbula, razlog pa je seveda nova ašašinova odprava.

Odkrivanje sveta razprostira plašnice in prinaša ogromno izkustvenih točk, zato je obvezno za posameznikov osebnostni razvoj, širokoglednost in odprtost duha. Poleg tega so inozemske pustolovščine neizčrpna snov pripovedi in bogastvo ujetih spominov za obujanje na stara leta. Zaradi tega Joker v svojem andragoškem poslanstvu vseskozi spodbuja k premiku riti izven domače dupline. No, pa saj Slovenci, kot pove statistika, kar dosti potujemo. Če ne štejem dopustniških destinacij in Ikeinih centrov, najraje skačemo v London, Pariz in Benetke. Med ljubitelji poceni zabave in jugonostalgije sta zadnje čase čislana tudi Sarajevo in Beograd, dočim se tisti z izbranim okusom odločajo za Barcelono, Amsterdam ali Berlin, odvisno od ugodnosti letalskih navez. Pa vendar obstaja evropska metropola, ena največjih in bolj samosvojih pravzaprav, ki združuje zvrhano mero zanimivosti, historičnosti, topline, možnosti in nizkocenovnosti, a se nanjo večina sploh ne spomni. To je Carigrad, kraj mnogih imen in dveh kontinentov, prag orienta ter sedež treh velikanskih preteklih imperijev.

Mesto na Bosporju ima svojevrsten privlak že poldrugo tisočletje, saj predstavlja edinstveno stičišče zahoda z vzhodom. Je ravno toliko evropsko, da se v njem počutimo dovolj domače, obenem pa visoki minareti, ki se pnejo v nebo, kamorkoli pogledaš, pričajo o drugačni kulturi in zgodovini. Zlasti to velja za stari center, ki ne pozna sodobnih visokogradenj, marveč njegovo silhueto definirajo le številne džamije. Toda Turčija kupolastemu videzu navkljub ni versko zategnjena dežela, saj je islam po ustavi in v praksi ločen od države. Njen prvi predsednik Mustafa Kemal Atatürk je sekularizacijo družbe izvrstno izpeljal, zato je dandanes muslimanska gorečnost, ki jo poznamo iz arabskega sveta, tamkaj redka. Zlasti je to opazno v kozmopolitanskem Istanbulu, kjer se za mujezinovo dretje zmeni komajkdo, ženske pa dajo nase raje krpico manj kot preveč.

Resda se večina prebivalstva opredeljuje za verne, a Mohamedovo besedo jemljejo manj dosledno od ostalih bratov po Koranu. Pravijo, da verujejo navznoter, brez potrebe po klanjanju proti Meki petkrat dnevno. Zato brez slabe vesti podpirajo lokalno pivovarsko znamko Efes, rakijo pa pijejo že od osmanskih časov. Zaradi bolj svobodomiselnega odnosa do religije imajo mošeje za turiste široko odprte duri. Vstopiš lahko celo med molitvijo, kar bi bilo kjerkoli drugod najmanj nezaslišano, če ne kar smrtno nevarno. Sam sem ravno v Carigradu prvikrat sceloma prisostvoval obredu in – z vsem spoštovanjem do mohamedanstva – spoznal, da so naše maše dosti bolj zanimive ter prijudne. Še vedno pa je seveda ob obisku Alahovih hramov obvezna spodobnost, torej bosopetost vseh in zarutanost žensk.

Ljubitelj starega veka v Istanbulu kljub njegovim helenističnim koreninan ne bo našel veliko snovi. Grške zgodbe pripovedujejo edinole najdbe v arheološkem muzeju, kjer je med ostalim stalna razstava izkopanin iz bližnje Troje. Tudi starorimskih in bizantinskih ostankov je komaj kaj. Lahko splezaš na škrbine slavnega desetmetrskega Teodozijevega obzidja, ki je bilo celo večnost nepremagljivo za mnoge oblegovalce, se diviš nad spočetka krščansko, nato poislamizirano in naposled podržavljeno cerkvijo Ayosofyo, stopiš v temo veličastne Potopljene palače, ki je pravzaprav gromozanski podzemni vodni rezervoar, se povzpneš na prepoznavni Galatski stolp ter se fotkaš ob treh rimskih stebrih, ki še kljubujejo času in težnosti. To pa je vse, saj predturških palač, cerkva, hipodromov in drugih objektov ni več. Sultani so bili zelo dosledni pri pozidavi prestolnice po svojem okusu in niso dali veliko na dediščino prejšnjih civilizacij.

Zato je v Istanbulu toliko več turškega kulturnega bogastva, od osmanskega dvora Topkapi in tamkajšnjega haremskega kompleksa prek šestminaretne Modre džamije do najbolj sijoče Sulejmanove mošeje. Dobrodošlo je, da so vse te historične turistične točke nagnetene v središču srednjeveškega dela in jih obhodiš v pol dneva. Tudi zato, ker obveznemu pofočkanju navzlic zvečine niso tako privlačne, da bi te zadržale dlje. Palača je zanimivostno daleč od evropskih dvorov, kakršna sta Schönbrunn in londonski Tower. Mošeje so si precej podobne, takisto zaradi preproste, zgolj vzorčne in kaligrafske dekoracije, saj islam ne mara za slikarije, ikonografije in kipce. Muzeji pa so na žalost statični, nenavdahnjeno urejeni in prejkone dolgočasni, brez interaktivnosti, kulis, lutk in življenjskih postavitev, najsi gre za vladarski dvorec ali razstavo islamske znanosti. Kar je škoda, saj sem recimo od harema pričakoval precej več od praznih in hladnih, v kopalniške ploščice odetih prostorov, v katerih si celo ob vsej svoji brezmejni domišljiji nisem mogel predstavljati razvratnih podpasnih dejavnosti.

Ampak obraz Istanbula itak niso starodavni templji, arabeske, portreti turbancev in mrzle stene, marveč ulice oziroma tisto, kar se na njih dogaja. Vseprisotni rezalci pečečih gmot mesa; mali milijon ribičev, ki so nagneteni na mostu čez Zlati rog; pocestni prodajalci vsesortne 'turške robe', od cenenih igrač prek riža s čičeriko do generične viagre; gneča v gromozanskem blodnjaku vzhodnjaških bazarjev in slikovitih trgovinic; dijakinje v uniformiranih mini krilcih, ki na Jetonmaticih plačujejo voznino za metro; natakarji z domiselnimi enovrstičnicami v slogu “Hello my friend, you look hungry”; stalno pristajajoče ladje, ki povezujejo evropski del z azijskim; svetovljanski Carigrajčani na dvokilometrski nakupovalni pešpoti Istiklal; vrvež sodobnega nakupovalnega centra Cevahir, baje največjega v Evropi; preprost in tekoč tramvajski promet; omamno dišeče kofetkanje, ki se mu prepusti celo nekavopivec; natlačeni kombijasti masovni taksiji, imenovani dolmusi; glasne množice okoli čolnov s tradicionalnimi ribjimi sendviči; taksisti, ki so zavoro uspešno nadomestili s hupo; in konec koncev beraški otroci, ki ne fehtajo, marveč prodajajo robčke. To je tisto, s čimer te desetmilijonski Istanbul potegne v celodnevna izgubljanja po brezštevnih poteh s pisanim, živim in predvsem toplim vzdušjem, kakršnega nisem izkusil nikoder drugod.

In ko si zvečer omagan od brušenja peta, vonjanja začimb in čajev, barantanja, tekanja čez cesto, ki pogosto sploh nima semaforja za pešce, odskakovanja izpred divjaških taksijev, verižnega degustiranja presladkih turških slaščic in zavračanja neskončnih ponudb za futr, izlete ter maramice, je čas za sproščanje po lokalno. To pomeni obisk hamama, turške kopeli, kjer poskrbijo za telo in duha. Dasi je vstopnina mnogokrat precenjena, se splača poskusiti, moraš pa seveda v javno ustanovo, ne v hotelsko, ter si privoščiti popolno storitev. Ta poleg samostojnega švicanja vključuje nepozabno doživetje, ko te v krpo zaviti brkati, kosmati in trebušasti Mustafa celotelesno zdrgne, ti pa ob tem nehote predeš. Še posebej, ko te prekrije z milno peno in te z nežnimi prsti materinsko opere za uhlji, medtem ko imaš nos v njegovem popku. (V strogo ločenem ženskem oddelku to opravi baba sličnih proporcev in kosmatosti.) Potem ko te takole obdelajo kot malega otroka, greš na naslednjo postajo odmora: dvorišče z vodnimi pipami. Tam v prijetni zmešanici domačinov in turistov sladokusno uživaš v različnih okusih šiš in čajev ter opazuješ vesele okoliške obraze.

Lokalci ne potrebujejo veliko spodbude, da se razgovorijo. Čeprav angleščina ni njihova močnejša plat, jim gredo z jezika celo osebne tematike, kakršna je veroizpoved. Neoziraje na slab prizvok besede Turek v večini evropske folklore so ljudje v resnici prijazni in simpatični. Občudovanja vredna je njihova svetlogledost, kar ni nenavadno, saj gre državi mnogo bolje kot Evropi. V tretje izvoljeni premier, bivši istanbulski župan Erdoğan, je naredil čudež v gospodarstvu. Turčijo je spremenil v ekonomsko velesilo, ki se ne oklepa Evropske unije, marveč svoj sličnokulturni potencial s pridom izkorišča na Bližnjem vzhodu. Resda stojnično cenkanje in ulična siva ekonomija ne pričata o sodobnosti, vendar je to del značaja tistega sveta. Turist se mora zavedati, da sta bazarja tam v prvi vrsti zaradi njega in da sta del šova. Zato jim ne gre zameriti, če kakšno reč bogato preplačaš. Itak te nategnejo na tak način, da se enostavno moraš nasmehniti.

Denarnica na srečo ne trpi preveč, saj je istanbulski turizem še kar poceni. Obrok kebaba ali bureka in sveže ožeta oranžada, kar je najbolj pogost obrok iz menija bogate ulične kulinarike, velja od dveh evrov dalje, voda košta pol lire oziroma dvajset centov, za drobiž je mogoče kupiti čuda kiča, transport, če ga zaradi zanimive peshoje in strnjenosti mesta sploh rabiš, je prav tako poceni ... Ko k vsemu prištejeŝ jeftin hotel in le 240 evričev za letalsko karto iz Slovenije, je greh ne vzeti v poštev za prihodnji izlet tudi Istanbula. Naj ti bodo tako kot meni za izgovor poti Ezia Auditoreja, čeprav majke mi, da nisem srečal nobene senene kopice, v katero bi se lahko skril.

David Tomšič

Vse pričujoče fotografije so iz starega, srednjeveškega dela Istanbula, kajti ta je poglavitni razlog turističnega obiska. Severno od njega je moderni center, kjer so minareti v senci steklenih nebotičnikov, medtem ko je azijski del za pohajanje čisto zanimiv, ni pa tam nobenih večjih znamenitosti in mestnega vrveža, kakršen je na 'naši' strani Bosporja. Prvi nespregledljiv objekt, če prideš z vlakom, tramvajem ali ladjo, je 60-metrski genovežanski Galatski stolp iz leta 1348 (1). Ko se povzpneš nanj, vidiš čez Zlati rog celoten predel Sultanahmet (2), kjer silhueto jasno rišejo številni minareti. Na levi strani panoramske fotke sta Ayasofya in Modra džamija. Prva je izvorno krščanska cerkev, ki jo kasneje poislamizirali, danes pa je muzej (3). Njena velikanska notranjost je večinoma po črki Korana, vendar so pod turškim ometom ohranjeni zgodnji mozaiki, ki jih zdaj počasi restavrirajo (9). Modra mošeja s šestimi stolpiči, zgrajena v začetku 17. stoletja za sultana Ahmeda, pa je aktivna molilnica (5). Med njima je bil davno nekoč hipodrom, na katerega spominjajo le še trije sredinski obeliski. Palača Topkapi je spremenjena v manj zanimiv osmanski muzej, v katerem se za povrh ne sme slikati, haremski del, za katerega računajo posebej, pa je sploh dolgočasen (4). Je pa toliko bolj edinstvena izkušnja spust v Cisterno baziliko, staro skladišče vode iz 6. stoletja, ki zaradi ogromnosti in stotin podpornih stebrov daje občutek, da si v podzemnem potopljenem templju (7). Vse mestne in ostale turške znamenitosti, med ostalim mostarski Stari most, si je moč ogledati tudi v dobro izdelanem parku Minaturk, istanbulski ustreznici celovškega Minimundusa. Ko so vsa obeležja dotaknjena, pa je čas za pravo istanbulsko uživanje v neskončnih trgovinskih uličicah in neprestano nosno ter jezično preizkušanje vsesortnih lokalnih izdelkov.


GALATA ALTIN BALIK RESTAURANT
YDS
ZOR YOK

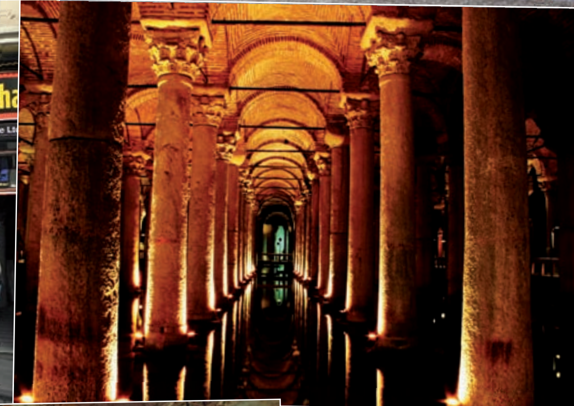









STAR BÜFE CAFE
Marsha




IRANIAN SAFFRON
AMBER




DİLEK ZÜCCACİYE




MENÜ 1
İskender
K.Kola + T



Risen 2: Dark Waters



Nemški Piranha Bytes kanijo zgodaj prihodnje leto roditi nadaljevanje samotarske frpjke Risen. Prvi del ni bil slab in si je pred dvema dvanajstmesečjema v Jokerju 196 prislužil cankarjanski opis z oceno 77. V prid smo mu šteli prešerno svobodo, lepo deželo in jerbas zaposlitev, očitali pa slabšo, pretirano tepežkalsko drugo polovico ter dejstvo, da je šlo pod črto zgolj za Gothic – prejšnji trud razvijalcev – v drugih oblačilih.

Svoboda postopanja in odločanja je z napredovanjem čedalje bolj kopnela, zato bo nadaljevanje zastavljeno malo drugače. Brezimenski protagonist je otok Faranga v prvencu odrešil mogočnega ognjenega titana, a je bil nemočen proti ostalim štirim, ki so medtem pustošili po celinskem delu Starega imperija. V Risenu 2 ga bomo zato uvodoma našli, kako v taverni zadnjega še stoječega mesta žalost utaplja v bokalu ruma. Novo upanje bo v heroju prižgala vest, da je nekod bliže otoški raj, ki ga demonska golazen še ni dosegla. Problem je le, da ladje, ki potujejo v tisto smer, napadajo neusmiljene kreature iz globočin, varne morske poti pa poznajo le pirati. Arrr!

Kaj to pomeni, si z nekaj domišljije ni težko predstavljati. Najprej si bo treba priskrbeti barkačo, nato zbrati posadko, se tako ali drugače spajdašiti z morskimi roparji ter se z vetrom v laseh podati v južne kraje. Tropsko stvarstvo Arborea bodo sestavljale številne večje in manjše izole, plovba med njimi pa kani biti docela svobodna. Velikih pomorskih bitk žal ne gre pričakovati, saj Piranhovci pravijo, da bo špil 'klasična zahodnjaška frpjka in ne simulacija vodnega kanoniranja'. Mi smo mnenja, da prvo ne bi smelo izključevati drugega. Bodo pa v prvem planu z gusarstvom in plovbo tradicionalno povezane zadevščine, kot so ukrivljene sablje, udomačene papige, železne kljuke, skorbut, očesne preveze, vraščeni nohti in smrdljiveži v podpalubju.









Skladno s tematiko so se avtorji odločili predrugačiti nekatere frpjske pritikline. Loki in puščice se bodo umaknili samokresom, karabinkam, šibrovkam in celo kanonom ter eksplozivnim bučam. Starinske pokalice, na katere bo moč obesiti bajonete in druge dodatke, bodo sicer uporabne v boju od blizu, a ne tako zelo kot meči. Glede vihtenja sabljic Nemci obljubljajo bogato animacijo in dodelane mehanike, ki bodo omogočale tekoče križanje železa z več sovragi hkrati. Se bo Risen 2 postavil ob bok Dark Souls? Kulski bodo zlasti umazani triki, kot je metanje peska v oči, do katerih se bomo prikradli postopoma. O copranju molčijo, šušlja pa se, da bo temeljilo na lutkah in vudujskih iglah.

Še ena stvar, ki bo v primerjavi s prvim delom drugače poudarjena, bodo kompanjoni. Prej so nam na pomoč priskočili docela generični sodelavci, v dvojki pa si bodo le-ti lastili močne osebnosti in samosvoje talente. Krčmarko Patty, ki išče izgubljenega očeta, smo že srečali, ostale še bomo. Denimo Jaffarja, križanca med želvo in škratom, ki se je jezika učil pri gusarjih, zaradi česa bo vsaka druga besedna zveza iz njegovih ust mastna kletvica v polomljeni angleščini, hihi. Specialiteta mu bo tatinstvo, z njimi ob strani pa bo obiranje padlih nasprotnikov (looting) po želji potekalo samodejno.

Razvojni cikel dveh let je vseeno prekratek, da bi se Risena 2 zeljejedi snovalci lotili z nule. Na izvirni del bo zato spominjala že prej odlična grafična srčika, deležna drobnih popravkov. Podobno kot v enici in Gothicu bo potekalo učenje veščin pri učiteljih, ki jih bo treba najprej poiskati. Na tropsko-otoških, s soncem in gostimi džunglami bogatih lokacijah dalje ne bodo manjkale prostrane podzemne sekcije, v katere se bomo spuščali po vsakovrstne zaklade. (Upamo, da bodo slednji to zares, saj je serija znana po skopo nagrajenem raziskovanju.) V taki ali drugačni obliki pa bo bržkone prisotna tudi delitev fabule vsled priključitve najljubši od nasprotujočih si frakcij. Ena bi znali biti gusarji, druga kolonizatorji pod vodstvom duhovnih. A bomo še videli.

Drugi Vzdignjeni na sejemskih predstavitvah ni navdušil, saj so ga razkazovali v še precej nedokončani obliki. Upajmo, da se Piranha Bytes učijo na napakah in da nam ob izidu ne bo treba popisovati številnih hroščev, kot se je to dogajalo pri Gothicu 3. Risen 2 preveč obeta, da bi si avtorji kaj takega smeli privoščiti. Takisto si želimo, da bi dotični niz, ki se vleče od Gothica, ipak napredoval in postregel s kakšnimi novostmi, denimo ugankami. (cs)

JoWood za PC, X360 in PS3, rano 2012



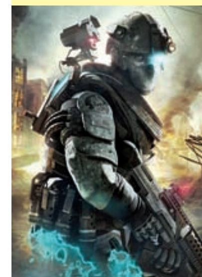
Zima je zaškripala z zobmi, zato smučarska sezona brusi robnike in kurbla snežne topove. Če dričal še niste nesli na servis, vas bo snežna mrzlica nemara prijela ob najavi, da bodo tudi dnevne sobe deležne nekaj tovrstne akcije. Divja deskarščina SSX, kjer ob švistenju niz brdo zreš v oči spiralnim zlomom in pretresu možganov, bo s pričetkom leta ponovno prinorela na zaslone.
Namesto izmišljenih lokacij bomo srečo v igri, ki so ji svojčas rekli Deadly Descents, izzivali na kopijah pravih pogorij. Velikanske snežne drče bodo zmodelirane iz podatkov Nasinih satelitov, od Himalaje prek Patagonije in Aljaske do Antarktike. Po neukročeni divjini s progami, večjimi kot življenje, se bomo prevažali kar s helikopterjem in iz njega skakali na sneg. Deskarske trike bomo kajpak povezovali v kombinacije. Grafične cipe bodo dodatno zadovoljne ob naprednem senčenju, pršcu in vsesplošni ostrini, ki pritiče redkemu gorskemu zraku.
Da bo občutek svobode neokrnjen, so se ustvarjalci znebili nevidnih zidov in napravili izdatno prostrana pobočja. Zato bomo pri umetelnem frlenju lahko nebrzdano razširili krila in imeli proste roke pri iskanju najhitrejše poti do doline. Napreden fizikalni pogon bo nabor možnosti dodatno obogatil, saj bomo vratolomnosti uganjali na različnih višinah in se odganjali z vseh trdnih površin. Vabile nas ne bodo le strmine s skakalnicami, temveč obzidja, kaverne in ostala igrala.
Nekatere proge bodo namenjene dirki s časom, druge nizanju trikov, dočim bodo tretje preživetvene, kjer se bomo trudili prodreti čimdlje v dolino. Poleg poblaznele hitrosti bo za adrenalin skrbela narava z razkazovanjem moči v slogu plazov. Furanje po tanki ločnici med mojstrstvom in urgenco bo stalnica, napeto vzdušje pa se bo zrcalilo v glasbeni podlagi. Tu se nadejamo ritmov Run DMC in prednega prijema, da bo igra glede na naše vragolije sama miksala melodije. Poleg poudarjenih ritmov bodo v ozadju čvekali komentatorji. Od igralnih likov se bodo med nove obraze pomešali prekaljeni mački, kot je Kanadčanka Elise Riggs.
Pri večigralstvu napovedujejo veličastne spletne tekme, ki se bodo razpotegnile na več ur ali celo dni, akcija pa bo tekla tudi tedaj, ko bo konzola ugasnjena. Internetna družabnost bo dodatno zaživela zaradi omrežja RiderNet. Tu bomo všečkali najljubše proge, špegali, kod se lomijo naši prijatelji, in spremljali napovednike za tekmovanja. Tekmovalnost bo tako dodatno spodbujala k treningu in izboljševanju spretnosti ter se bo Need for Speedu podobno zalezla v vse pore igre. Po naših progah se bodo denimo spreletavali duhci s posnetki vožnje kolegov, da bomo lahko natančno naštudirali, kako so nas uspeli tako veličastno prešišati.
Zaenkrat so deskarščino napovedali za naprednejši sobni konzoli. Podhranjeni wii je izvzet, čeprav je predhodnica v nizu, SSX Blur, prebivala ekskluzivno na njem in za nadzor zapregla motoviljenje. Obeta pa se, da bosta Sony in Nintendo špil priredila za svoji prenosni drkalici. Morda bo to na 3DSu pomenilo globinski pogled na pogorja in tridimenzionalne snežinke, ki se nam bodo lepile na nosove! (nv)

EA za PS3 in X360, 17. februarja

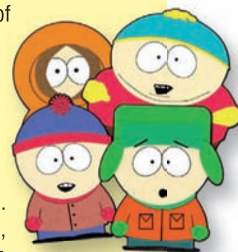
Konec samurajev v Shogunu 2
Creative Assembly ne pozablja na svojo odlično strategijo Shogun 2. Najprej je z luštnim DLCjem Rise of the Samurai obdelal rojstvo namrščenih možakarjev, ki jih nenehno tišči na stranišče. Njihovega konca pa se bo lotil še bolj širokopotezno v Fall of the Samurai, ki prijuriša marca prihodnje leto. To bo velik samostojni dodatek, ki nas bo postavil v 19. stoletje. Tedaj prihod Američanov, Britancev in Francozov Deželo vzhajajočega sonca pahne v vrtinec sprememb. Sprīčkalo se bo šest novih igralnih klanov, ki bodo uporabljali devetintrideset novih kopnih ter deset pomorskih enot, med njimi prve mitraljeze in oklepljene bojne ladje. Moč bo bombardirati obalo, Toma Cruisa pa vseeno ne bo.



Piratstvo onemogočilo Future Soldierja na PCju
Vsaj tako zatrjujejo pri Ubisoftu, kjer so porekli, da Ghost Recon: Future Soldier za računalnike ni več v načrtu, ker se jim "ne splača ukvarjati s prenosom, ki ga bo 95 % ljudi spiratiziralo." Namesto tega bodo pecejašem dali večigralsko streljanko Ghost Recon Online, ki bo "dolpotegljiva in zastonj, kar je točno tisto, kar uporabniki PCjev danes razumejo." Zato pa je Steam v takih težavah ... Čakaj malo, nekaj ne štima. Da si s svojo nadležno zaščito proti kopiranju prav prizadevajo uporabnike odtujiti od svojih naslovov, jim očitno ne pade na pamet.



Obsidian dela frpjko po South Parku
South Parku bi zaradi kolažne podobe prisodili primernost za špilčke v flashu. A naslednje leto bo dobil čisto pravo, veliko frpjko za PC, xbox 360 ter PS3. Od nikogar drugega kot od studia Obsidian, veteranov žanra, ki jih poznamo po Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2, Fallout: New Vegasu in drugih! Avtorja serije Matt Stone in Trey Parker za igro pišeta scenarij, ki bo sledil novemu fantu na vasi, ki se bo moral dokazati in na se ta način vključiti v druščino. Izbirati bo moč med petimi poklici, od katerih bo eden čudna Cartmanova pogruntavščina. Verjetno z velikimi kostmi. Boj bo potezni, podoben kot v Paper Mariu, pri vsakem spopadu pa bomo dobili minus točke, če bo Kenny preživel. Hec, hec.



Call of Duty je še vedno kralj ...
... kar se prodaje tiče. Srditi spopad, ki se je napovedoval med Modern Warfarom 3 ter Battlefieldom 3, je z naskokom dobil prvi. V začetnem dnevu, 8. novembra, so ga širom sveta prodali okrog devet milijonov izvodov, od tega v Ameriki ter Veliki Britaniji v 6,5 milijona. Pri nas je škatelno inačico za vse sisteme na dan izida kupilo 600 ljudi, še 700 v naslednjem mesecu. S 775 milijoni zasluženih dolarjev v prvih petih dneh je naslov podrl rekord, ki ga je postavil predhodnik, Black Ops. Ki ga je pajsnil Modern Warfaru 2. Tako gre to.



Battlefield 3 je resda imel tri milijone prednaročil, a mu ni uspelo doseči tekmečevih števil, saj je za pet milijonov potreboval en teden. Pri nas si je škatelno inačico v prvem mesecu omislilo dobrih tisoč igralcev, medtem ko o digitalni prodaji ni podatkov. Kljub temu pa gre za EAjev najhitreje prodajani špil v prvih dneh doslej. Skyrim? Čisto mogoče, da je prehitel Bojišče, kajti Bethesda je sporočila, da je v prvem tednu razposlala sedem milijonov kosov igre in da so jih večino prodali. Zmagovalci gor ali dol, nihče od omenjenih čez zimo ne bo stradal.

Lego Universe bodo podrli
V Legovo nalinijsko igro je marsikdo polagal upe, saj prave navidezne sestavljalke kock, ki bi oživele v navideznem svetu, dotlej še nismo imeli. A namesto luštnega peskovnika smo dobili tlačanski naslov z ogromno mlatenja, kot bi že otroke hoteli navajati na WoW. Odjemalcev ideja zato ni prevzela in raje kockajo v resničnem življenju, Lego Universe pa bo 31. januarja ugasnil strežnike. Vabljeni v Minecraft!

Microsoft Flight

Civilna simulacijska franšiza Flight Simulator je stara skoraj trideset let in je legenda. To pa velezaložniku ni preprečilo, da bi 2009. v odpuščevalski noriji ne razpustil zanjo odgovorne grupe ACES. Tedaj so obljubili, da 'nizu ostajajo predani', a iz tega PR-bulšita zdaj celo nekaj bo, saj nas predvidoma naslednje leto čaka vzlet ptice iz pepela – Microsoft Flight. Naslov bo po eni strani namenjen zanesenjaškim ljubiteljem realizma, po drugi pa kani ustreči manj zahtevnim. S čim, v tem trenutku ni jasno; namigujejo na alternativne načine udejstvovanja. Mi si želimo letenja po vesolju. Vsa publika se bo radovala novega vremenskega pogona, ki bo čaral še bolj prave oblake, dež in veter. Zenice pa bodo gladile precizne talne teksture, razgiban teren, mokra voda, bogato rastlinje in napredno senčenje. Vse to bo sad modernega izrisovalnega srčka, ki bo pridoma uporabljal DirectX 11. Če se bo znal spustiti do DX9, se ne ve. Jasno je še, da bo naslov tekel pod Games for Windows Live, da bo imel stalen internetni način in da bodo v njem letala boeing PT-17, van's RV-6 in maule M-7. (sn) ***Microsoft za PC, 2012***





MechWarrior Online

Dve leti sta minili od napovedi novega MechWarriorja, nakar je vse potihnilo. Zdaj pa je s pompom udarila novica, da bomo od kanadskih Piranha Games dobili internetni MechWarrior Online. Šlo bo za strogo prvoosebno robotščino, ki naj se po duhu in načinu udejstvovanja ne bi dosti razlikovala od predhodnic. Kvečjemu ga bo nadgradila. Navsezadnje pri produkciji sodeluje Jordan Weisman, ustanovitelj podjetja FASA, kjer so robotsko vesolje BattleTech ustvarili. Poudarek ne bo le na pazljivem upravljanju z mnogimi sistemi in podsistemi v kabini oboroženega hodca 'battlemecha', marveč na sestavljanju vodov s po štirimi igralci, ki se bodo združevali v armade, taktičnim nadzorom bojišč in, kar posebej poudarjajo, obvladovanjem informacij, ki naj bi bile vsaj tako pomembne kot surova udarna moč. Tovrsten sistem naj bi osmislil rabo različnih modelov robotov, recimo lahkih izvidnikov, ne da bi vsi stremeli k težkim strojem. Piloti bodo dobivali izkušenjske točke, kar bo vplivalo tako na količino opreme, ki jo bo moč navesiti na hodeče železje, kot na kompleksnost pilotiranja. Veliko vlogo bo imelo vreme in moč se bo spopadati v urbanih naselbinah. Za podobo bo skrbel CryEngine 3.0, pogon, na katerem teče Crysis 2, zato bomo v železne monstrume zrli v vsem njihovem veličastju. V osnovi bo moč igrati zastonj, založniku pa bo cekin prinašala plačljiva dodatna oprema. A Piraje zagotavljajo, da denar ne bo nudil prednosti na bojišču. Daleč več naj bi štele izkušnje. (qt) ***Piranha Games za PC, 2012***



Soul Calibur V

Kdor od naslednjega Caliburja pričakuje blazne spremembe glede na solidno, a nepretresljivo štirico (J181, 80), zna ostati hladen. Interni Namcovi razvijalci Project Soul morda čakajo na naslednjo generacijo konzol, nemara jim je zmanjkalo idej ali hočejo preprosto ugoditi velikim ljubiteljem dolgometražne serije. Kot običajno nepomembna zgodba se bo odvijala sedemnajst let po štirici, zanjo pa obljubljajo kup novosti glede Siegfrieda in Nightmara. No, to ne zanima nikogar, saj hočejo vsi le mahati z meči, sekirami, palicami in nunčaki. Kar se igranja tiče, bo podobno kot prej, z navadnimi in specialnimi zamahi, odboji ter premikanjem v 3D-prostoru. Največji, dasi nepretresljivi novosti bosta poteza 'brave edge', ki bo krepila napade, in odboj 'just edge', ki bo branilcu dal prednost v sličicah (frame advantage). Potrjenih je sedem novih likov, ki bodo zvečine le izpeljanke oziroma potomci starih. Grški vojščak Patroklos bo kot mati Sophitia oborožen z mečem in ščitom, Natsu bo Takijina učenka in Yan je nastala iz Xianghue. Zanimiv je videti Z.W.E.I., ki bo priklical volkodlaško kreaturo, medtem ko največ vročice sproža Ezio iz Assassin's Creedov. Da je tako, pove veliko. (sn) ***Namco Bandai za PS3 in X360, februarja***





Dota 2

Kloni Warcraftovega moda Defense of the Ancients imajo z izvirnikom skupnega več kot le idejo – glavne dizajnerje. Eul dela Heroes of Newerth, Guinsoo League of Legends, IceFrog pa je odšel k Valvu in sodeluje pri Doti 2. Ta bo od vseh še najbolj podobna temeljnemu modu, saj bo like in opremo prevzela z imeni vred, a v precej izboljšanem grafičnem okolju, ki bo po videzu ravno nekje med HoN in LoL. Recept poznamo: udarita se moštvi junakov, ki morata svoji računalniško vodeni vojski topovske hrane pomagati prebiti utrjeno obrambo nasprotne trdnjave. Pri tem heroji z izkušnjami pridobivajo sposobnosti in kupujejo opremo, ki bo kar po warcraftovsko barvno označena, z vijolično za epske sekirice. Neposredno kloniranje pomeni vse finese DotA, od žretja dreves za obnavljanje zdravja do rabe kurirja za dostavo opreme in zajebavanja z nepreglednimi trgovinami ... No, ne, slednje bodo izboljšali. Korenitejši napredek bo drugje: v približevanju igre neznalcem, saj jim je po svoji naravi neprijazna. Vdelani bodo boti, ki jim bo moč poveljevati, trenerski sistem in enostavno spremljanje bojev. V zaprti beti, ki ravno poteka, je to vidno s tem, da lahko z enim klikom skočiš gledat katerikoli boj na strežnikih. Fajn. (ag) ***Valve za PC, zgodaj naslednje leto***





Težaven porod servisa Call of Duty Elite

Call of Duty Elite, Activisionov poskus izvabiti še več denarja in ozaljšati svojo najuspešnejšo serijo pobijalk s spletnim družabnim okoljem, ima od izida precej potolčena kolena. Naval lastnikov PS3 in xboxov 360 ga je ujel nepripravljenega in strežniški sistem bremena ni vzdržal. Po nastopu 8. novembra je bil servis najprej tri dni praktično nedosegljiv, zato je založnik imetnikom premijske inačice zastonj dodal mesec naročnine. Naprednejše storitve, kot je registracija klanov, so bile dosegljive šele teden zatem, prvi nalinijski turnirji pa so stekli na prehodu v december. Kljub temu naj bi število naročnikov do tedaj že pošteno preseglo milijon, še štirje milijoni pa so se registrirali za plebejsko brezplačno inačico. Slednji lahko spremljajo svoje statistike v zadnjih dveh naslovih serije CoD, oblikujejo klane in na servis naložijo posnetke streljanja ljudi v obraz. Tisti z denarjem pod roko morejo poleg tega sodelovati v tekmovanjih z nagradami in gledati Elitov televizijski kanal, za povrh pa bodo zastonj deležni vse dolpotegljive vsebine za Modern Warfare 3.



Na prvi pogled Elite deluje kot Halov Bungie.net in dokler ne pljuneš za premijskega, je res tako. Na desni so denimo takozvani 'heatmapi', ki kažejo gostoto smrti igralcev na večigralskih kartah.

Servisu se ta hip še vedno kolca in se pošteno obira, da osveži podatke ali pošlje e-pošto. Tudi vsebina je ta hip še omejena in jasno je, da bodo tisti, ki so zanj pljunili enoletnih štirideset evrov, stroške dobili povrnjene šele čez čas. Velja pa to samo za obe konzoli, kajti inačica za pecejeve naslove navkljub obljubam o sočasnem izidu s konzolnima še ne stoji in nihče nima blage, kdaj sploh bo.

C&C: Generals 2, nova Tony Hawk in Alan Wake ...

Pred par dnevi je v Los Angelesu potekala podelitev nagrad najboljšim igram preteklega leta, ki jo je organizirala ameriška televizijska mreža Spike TV. No, da so za igro leta oklicali Skyrim in Bethesdo za najstudio, je zanimalo malokoga od gledalcev. Takisto ne vrsta ameriških osebnosti iz šovbiznisa, ki pride pozirat na dogodek. Ne, vzrok za gledanost so novi dražilniki in napovedi, ki se vrtijo med podelitvami in kažejo, kaj bomo najbolj silno igrali ali pljuvali v prihajajočem letu.



Command & Conquer se po zaključku Kanove štorije vrača z **Generals 2** (na sliki). Kljub Biowarovi (!) nalepki igro dela hiša Victory Games, ki jo je EA ustvaril nalašč za to. Pri tem uporablja pogon Frostbite 2, ki je srce novega Battlefielda, a dospe šele v 2013. Unchartedovi očetje Naughty Dog delajo novo ekskluzivo za PS3, preživetveno igro **The Last of Us**, kjer bomo v vlogi gajstne najstnice skrbeli za to, da nam neki zombijasti mutanti ne bodo preprečili preživetja. Zombote ima tudi naslednja igra Epic Gamesa, **Fortnite**, v kateri bomo za obrambo pred gnusobami gradili trdnjavo iz prometnih znakov, nakupovalnih vozičkov in neostika. Po krajšem premoru se s **Pro Skaterjem HD** vrača Tony Hawk, Alan Wake pa z dolpotegljivim nadaljevanjem **American Nightmare**, v katerem bo z baterijsko svetilko lovil svojega morilskega dvojnika. Ker se krvoloki očitno bojijo baterijskih svetilk. **Metal Gear Solid: Rising**, o katerem že več kot leto nismo slišali ničesar, je odšel iz Kojimovega studia k Platinumovcem (Bayonetta), pri čemer se je ime prelevilo v Metal Gear Rising: Revengeance, igra pa iz klasične metalgearjevščine v nekaj bolj podobnega akcijski sekljalki. Za poleg je šlo kup prikolic in za posladek uvodni video v Diabla 3.

GSC Gameworld zaprt? S.T.A.L.K.E.R.ja 2 ne bo?

Devetega tega meseca se je usul plaz nasprotujočih si poročil o stanju kijevskega studija GSC Gameworld, ki ga poznamo po seriji vzdušnih pohajkovanj po ožarčenem černobilskem okolišu S.T.A.L.K.E.R. Sodeč po pričevanjih množice ljudi in dejstvu, da nekdanji zaposleni že iščejo novo službo, je videti, da je šla tvrdka po poti černobilskega četrtega reaktorja. Vzrok temu naj bi bili stroški razvoja dvojke izključno za PC, saj so pogajanja z založniki o izdaji na konzolah padla v radioaktivno vodo. Če so črne novice resnične, smo izgubili eno najbolj posebnih franšiz, ki je vidno zaznamovala pecejevsko prvoosebno rešetanje. Za ljubitelje postapokaliptičnega je kataklizma prišla že pred 2012.

Avtorji L.A. Noirja delajo Mad Maxa

Team Bondi, hiša, ki stoji za detektivščino L.A. Noire, je šla prejšnji mesec zaradi gore dolgov pod rušo. A zgodba ima veder konec, saj je večina zaposlenih prešla pod okrilje avstralske filmske tvrdke KMM Studios in zdaj nosijo ime KMM Interactive. Filmarji so nihče drug kot George Miller in kompanija, ki so ustvarili Mad Maxa in so ravno po petindvajsetih letih zavlačevanj pričeli s snemanjem četrtega Maksi filma, Fury Road. Max ne bo več Mel Gibson, marveč Tom Hardy. Softveraši kajpak pridejo na red pri igri po filmu, ki je v delu, a njenih podrobnosti še ne poznamo. Verjetno bomo kaj dirkali pa streljali. Samo domneve.

Prva tablica s štirijedrnim srcem
Asus je predstavil naslednika otipkovničene tablice eee pad transformer, ki nas zavoljo debeline in teže ni navdušila. **Eee pad transformer prime**, ki je elegantnejši in lažji, v trgovine prihaja januarja in se ponaša z desetpalčnim zaslonom ter močnim drobovjem z Nvidijinim štirijedrnim čipom tegra 3. Ne le, da gre za prvi tablični računalnik s štirijedrnim procesorjem – v sintetičnih programih, ki znajo izrabiti večnitnost, za dvakrat prehiti svoje dvojedrne brate. Kljub temu naj se čas med polnjenji baterije ne bi skrajšal in znaša okoli deset ur. Na njem trenutno teče Android 3.2.1, postavka 64-gigabajtnega modela pa bo brez tipkovnice okrog 650 evrov. Tastatura, ki vključuje še USB-vrata in dodatno baterijo, bo dokupljiva.



Microsoft vabi na hackaton
Partnerska naveza Microsofta in Nokie dela vse, da bi dvignila popularnost mobilnega sistema Windows Phone 7, zato organizirajo različne dogodke. Eden od njih bo Hackaton, ki se bo odvil med 21. in 23. decembrom v Mladinskem centru v Brežicah. Šlo bo za štiriindvajseturno tekmovanje, v katerem se bodo programerji pomerili v ekspresnem razvoju aplikacije za telefon. Nastale izdelke bo ocenjevala strokovna žirija in najboljše nagradila. Če menite, da ste iz pravega testa, se prijavite na Msevents.microsoft.com. Microsoft pravi, da samo pridite v Brežice, za ostalo bodo poskrbeli oni.

Xbox ima nov vmesnik, obljublja aplikacije
Točno za Miklavža smo lastniki xboxov 360 dobili obsežno sistemsko nadgradnjo. Ta je med drugim prinesla vmesnik Metro, kot ga poznamo z mobilnikov windows phone 7. Sistem spodobno deluje s ploščkom, a se mu vidi, da je primarno namenjen kinectu. Novost je Marketplace, kjer bomo lahko kupovali aplikacije. Trenutno sta na voljo Facebook in Twitter, v tipični MSjevi maniri pa ju lahko zaenkrat uporabljajo samo lastniki zlatih računov. Napovedujejo tudi kup spletnih televizijskih kanalov in servisov videa na zahtevo, med njimi končno YouTube. Hkrati so za Windows Phone in iOS izdali aplikacijo Xbox Companion, s katero lahko Američani telefonično preverjajo stanje na računu in kupujejo robo. Microsoft torej trdno sledi svoji strategiji poenotenja in sodelovanja vseh svojih platform.



Nova domena za nage vsebine
Šestega decembra so aktivirali novo spletno domeno .xxx, namenjeno zgolj erotičnim stranem. Upravitelj domene, podjetje ICM Registry, pričakuje, da jo bo v prihodnosti uporabljalo vsaj 100.000 spletnih strani, ki jih nameravajo privabiti z bonbončki, kot je brezplačna protivirusna zaščita. Kljub protestom raznih čistunskih organizacij, da gre za poveličevanje pohujšanja, in celo Playboyja, ki meni, da se tako skuša erotiko cenzurirati, v izjavi za javnost navajajo, da je internet poln najrazličnejših vsebin, med katerimi erotika zavzema velik delež, zato se glede tega obnašajmo odraslo.

Štirideset let komercialnih mikroprocesorjev

Čeravno so računalniki velikosti soban delovali že sredi prejšnjega stoletja in so prvo pretikalo – tranzistor – sestavili leta 1947, je šele pred štiridesetimi leti luč sveta uradno ugledal mikroprocesor, ki ga danes pojmujemo kot srce računalnika. Zasluge gredo Intelu, ki je 15. novembra 1971 v publikaciji Electronic News naznanil svoj Intel 4004, prvo CPE – centralno procesno enoto na trgu. Štiribitno čudo je združevalo 2300 tranzistorjev, ki so tiktakali pri 740.000 hercih (pretikih na sekundo). Ni bilo del računalnikov, marveč kalkulatorjev, ki niso bili kaj prida uspešni. A vezje je utrlo pot zmogljivejšim in rodila se je Silicijeva dolina. O tem več v vedežu v dvestoti številki, na strani pod id-številko 7279. Današnji procesorji premorejo milijarde pretikal, ki jih ženejo pri gigahercih, obdelujejo pa 64-bitne ukaze. Celokupno so tako približno 350.000-krat zmogljivejši, dočim vsak njihov tranzistor porabi pettisočkrat manj električne energije in je kar 50.000-krat cenejši.



Intel 4004 je bil zapakiran v keramično ohišje s šestnajstimi nožicami za vtikanje v matična vezja. Današnji procesorji imajo takih nožic nad tisoč.

Švica ne bo preganjala domačih piratov

Švica je bila ena od redkih držav, v kateri sesanje avtorskih vsebin s spleta ni bilo opredeljeno kot prekršek. To je šlo v nos nosilcem pravic, ki so pritiskali, naj vlada naredi kaj v tej smeri. Izvedena je bila študija in rezultati so bili predstavljeni prejšnji mesec. Na žalost zabavne industrije so pokazali, da dolvlečenje torentov za njihove izgube ni krivo.
Še več, podobno, kot je povedala že študija na Nizozemskem, katere metodologijo so povzeli Švicarji, a jo še nekolikanj razširili, so švicarski domači pirati hkrati dosti bolj pogosti obiskovalci kina, koncertov in kupijo več iger. Piratiziranje ne zmanjša količine denarja, ki jo namenijo za legalne nakupe zabavnih vsebin. Kvečjemu ga poveča, saj so uporabniki tako izpostavljeni večjemu številu naslovov ali glasbenih skupin, za katere drugače sploh ne bi slišali.
Študija se je ukvarjala tudi s protipiratsko zakonodajo v sosednjih državah, recimo francoskim zakonom, ki predvideva odklop internetnega priključka po treh prekrških. Ugotovila je, da je cenovno nevzdržen, poleg tega, da krši temeljne pravice. Zato so prišli do logičnega zaključka, da svoje zakonodaje glede zasebne rabe sandokanske robe ne kanijo spremeniti. Ob tem so poslali sporočilo industrijskim lobijem, naj se prilagodijo novim tržnim razmeram, saj je vsaka nova tehnologija, kot je recimo distribucija po internetu, na nek način zlorabljena, a da je to cena, ki jo plačujemo za napredek. Zmagovalci bodo tisti, ki bodo to znali spremeniti v svojo korist, kdor pa se bo oklepal starih poslovnih metod, si zasluži, da izumre. Nemara je to dobra smernica za našo novo vlado?

Barnes & Noble proti Microsoftovemu davku

Ni skrivnost, da od vsakega prodanega androidnega telefona Microsoft zasluži čedne denarčke na račun svojega patentnega portfelja. A tokrat se je našel nekdo, ki dvomi v upravičenost intelektualne lastnine, s katero Redmond zahteva svoj novčič: ameriška veriga knjigarn Barnes & Noble. Ko jih je MS obdolžil kršenja petih patentov, so jih podrobneje pogledali in ugotovili, da so vsi po vrsti zelo vprašljivi. Krono med njimi pobere patent št 6.339.780, ki pravi, da so si pri Microsoftu izmislili animirano ikono, ki ponazarja nalaganje spletne strani. Knjigarnarji, vajeni spopadov s področja avtorskega prava, so takoj pogruntali, da nekaj smrdi, in zahtevali razveljavitev vseh patentov. To so podkrepili s 43-stranskim dokumentom, kjer navajajo kopico dokazov, da so se enake rešitve uporabljale, krepko preden je MS zaprosil za patent.
Primer je zanimiv predvsem z dveh stališč. Najprej razkriva, kako podjetja danes s patenti trolajo konkurenco. Zlasti pa zastavlja vprašanje, kako to, da doslej podobnih zahtevkov nihče ni izzval. Strokovnjaki menijo, da so ostali telefonski proizvajalci raje plačali Microsoftov davek, ker so v zameno dobili ugodnejšo licenco za rabo sistema Windows Phone 7. Barnes and Noble telefonov ne proizvaja, lastijo si le barvni nook, v katerem teče Android, torej razloga za tovrstno poravnavo niso imeli. Sliši pa se že, da naj bi jim na pomoč priskočil Google.

OnLive na tablicah

Zgodilo se je, kar smo napovedovali: OnLive, servis za poganjanje iger v oblaku, je dospel na sisteme z Androidom in iOSom. Z nalinijskih tržnic si snameš aplikacijo, nakar lahko na tablici in nekaterih telefonih igraš kateregakoli od približno dvesto naslovov iz trenutne OnLivove zbirke. Za nemoteno igranje priporočajo povezavo wi-fi ali najjačo mobilno, saj mu navaden UMTS ni dovolj. Takisto je za prenosne onegaje izrecno prirejenih le petindvajset iger, med njimi na primer L.A. Noire, Darksiders in Dirt 3. Neobdelan špil nadziramo z virtualnima gobicama, medtem ko imajo prirejeni več dotikalnih možnosti. V naslednjih dneh bo moč preko servisa za štirideset britanskih funtov kupiti še posebej za prenosne naprave ustvarjen modrozobi joypad.



Prvi odzivi uporabnikov so pohvalni. Manjši zasloni mobilnih naprav so za znižano kvaliteto podobe zaradi pretoka čez linijo očitno kar pravšnji.

Žal se z OnLivom od evropskih držav zaenkrat igrajo le v Veliki Britaniji, medtem ko v nekaterih celinskih državah potekajo testiranja. Upajmo, da bomo reč kmalu lahko preizkusili v Podalpju, čeprav dvomimo. Velikim smo pač zadnja briga.

intel inside
CORE i5
Visibly Smart
Processor Rating

hp Pavilion g6

Verbatim
750 GB
Store 'n' Go

+ darilo*
Prenosni disk Verbatim
750 GB USB 3.0

HP Pavilion g6-1225em

A1Z014EA

Procesor Intel® Core™ i5-2430M (2.4GHz, 3MB L3)
Zaslon 15,6" HD (1366x768) Bright View LED + Web kamera
Pomnilnik 6 GB DDR3 (1066MHz)
Trdi disk 750 GB SMART SATA 5400rpm
Grafična kartica AMD Radeon HD 6470M (1GB DDR3 pomnilnika)
Garancija 12 mesecev

€ 649,-



*Posebna ponudba z darilom velja do 31.12.2011 oz. za prvih 50 kupcev.

Na voljo samo v Anni d.o.o., Motnica 7a, Trzin in v spletni trgovini www.anni.si



Anni d.o.o., računalniki in IT rešitve, Motnica 7a, Trzin
Informacije: tel. 01/ 5800 800, www.anni.si, info@anni.si


facebook.com/to.anni

Ob izidu Razodetja, novega poglavja v nizu Ašašinovega prepričanja, vedežni LordFebo časoplovno odpotuje v eno bolj slikovitih evropskih mest. Tam sede na mogočno obzidje in tisočletje opazuje, kako se ducati narodov neuspešno zaganjajo vanj. Naposled ga z njega sklati četrttonski kamen iz gromozanskega kanona. Poročevalec se preobleče v hlače hlamudrače, si nadene fes in pozdravi novega efendija.

Istanbul, slikovita metropola, popisana v tokratnem uvodnjaku, je tisoč petsto let krojil evropsko politiko, saj je bil prestolnica treh največjih tocelinskih držav. Nazadnje osmanske, ki je pustila pečat tudi na slovenski folklori. Ker se v tem kraju odvijajo aktualne Eziove pustolovščine, in to v času vzpona turških sil, je hiter prelet skozi zgodbo tistega konca umesten.

A zavoljo širše slike jo začnimo v starem veku, ko je Rimski imperij postal prevelik in preveč nemiren za uspešno obvladovanje iz enega mesta. Zato je leta 293 cesar Dioklecijan ozemlje pragmatično razdelil na štiri kose, čemur strokovnjaško pravimo tetrarhija. S tem je dosegel boljšo lokalno politiko, vendar je obenem uvedel mnogo rivalstva med posameznimi upravitelji. Eden takih je bil Konstantin, cesar vzhodnega Sredozemlja, ki se je do leta 324 znebil treh tekmecev in prevzel popolno oblast. Ker mu tedanji sedež v anatolski Nikomediji (današnji Izmit) ni dišal, se je ozrl za novim.

Rim je bil tedaj daleč od svoje stare slave. Bil je prenaseljen, umazan, ogrožen od zunaj in spletkarski navznoter. Zato v tistem času kljub največjosti sploh ni bil cesarsko mesto – to je bil Mediolanum oziroma Milano. Konstantin, prvi krščanski cesar, si v nobenem primeru ni želel nazaj v nemirno, s poganskostjo ter barbarskostjo prežeto Italijo. Namesto tega je novo palačo postavil na temeljih grškega mesta Bizanc, katerega strateška lega na prehodu Sredozemlja v Črno morje je izkazala že v starih časih.

11. maja 330 je novo, krščansko prestolnico uradno posvetil in jo poimenoval Nova Roma. Čeprav se ime ni prijelo, saj je narod raje uporabljal izraz Constantinopolis, Konstantinovo mesto, se je cesarjeva selitev izkazala za modro. Medtem ko so tuji neotesanci plenili Večno mesto, je Konstantinopel napredoval v gospodarsko, vojaško, politično in kulturno središče dobršnega dela takratnega sveta.



Grško kolonijo Bizanc je ustanovil Bizas v 7. stoletju pred našim štetjem. Leta 196 so mestece zavzeli Rimljani, ki so med drugim zgradili hipodrom. Osnovnošolska zgodovina uči, da je sedež iz Rima v Bizanc preselil Konstantin, kar pa ni povsem res, saj Rim takrat ni bil več prestolnica. Konstantin je bil pomemben tudi kot prvi krščanski cesar in pobudnik milanskega edikta ter prvega nikejskega koncila. Njegovo cesarstvo se je dokončno zaključilo leta 1453.

Vzhodni Rim

V zgodovinopisju je ob razpadu Rimskega imperija na zahodni in vzhodni del najbolj pogosta letnica 395. Takrat je namreč umrl zadnji voditelj enotne države, Teodozij, čigar sinova sta nato samostojno prevzela vsak svojo polovico. Teodozijev vnuk Teodozij II. je

petdeset let kasneje Konstantinopel utrdil z eno najmogočnejših in najbolj učinkovitih mestnih obramb kjerkoli, znamenitim Teodozijevim obzidjem. Dvojna stena je bila visoka skoraj deset metrov in dolga slabih sedem kilometrov, saj se je vila od Marmanskega morja do Zlatega roga. Okroglih tisoč let je kljubovala katapultom in tribokom številnih obleganj. Veliko njene stare slave je vidne še dandanes.

Leta 476 je Odoaker, najemniški germanski poveljnik rimske vojske na Apeninskem polotoku, izvedel upor, zavzel Rim in ustanovil Italsko kraljestvo, s čimer se je končalo Zahodno rimsko cesarstvo. Barbarska zasedba Italije je trajala do sredine 6. stoletja, ko je vzhodni cesar Justinijan v želji obnovitve rimske države vnovič zavzel ogromno ozemlje od Atlantika do Perzijskega zaliva. Kot slavolok svoji vladavini je sezidal baziliko v čast Sveti Modrosti. Od tod njeno današnje grško ime Hagija Sofija oziroma turško Ayasofya. Šlo je za gradbinski dosežek, ki mu po veličastnosti med podobnimi objekti ni bilo para vse do sevilske katedrale v 16. stoletju!



Največja instanbulska razpoznavnost, Hagija Sofija, ni posvečena sveti Zofki, marveč Sveti (božji) Modrosti. Svojo dolgo in pestro zgodovino je začela kot krščanska cerkev, jo po velikem razkolu nadaljevala kot pravoslavna, bila nekaj desetletij rimokatoliška, nato skoraj pol tisočletja muslimanska. Od leta 1931 je državni muzej.

V Justinijanovem času je zrasla še ena istanbulska znamenitost, tako imenovana Cisterna bazilika. To je največja od mnogih podzemnih shramb vode, ki je ime dobila po lokaciji pod neko tedanjo cerkvijo. Kolosalni temačni rezervoar ima površino, večjo od nogometnega igrišča, strop prostora pa devet metrov nad tlemi drži gozd 336 marmornih stebrov. Med njimi v eni od nalog poskakuje tudi Ezio.

Bizantinsko cesarstvo

Justinijan je bil zadnji latinsko govoreči vladar, zato po njegovi smrti državo v kronikah omenjajo kot (grško) Bizantinsko cesarstvo. Mimogrede, (Sveto) Rimsko cesarstvo je ponovno vzniknilo leta 800 s Karlom Velikim, a ni imelo kaj prida veze z Rimom, saj je šlo za od papeža blagoslovljeno zvezo nemških držav, znano tudi kot prvi rajh.

Justinijanov uspeh je bil kratkotrajen. Najprej je vzhodni Mediteran zajel prvi val odtlej redne kuge, ki je v nekaj letih zdesetkala prebivalstvo. Tej katastrofi je sledil dolg niz slabih vladarjev, ki so se ukvarjali bodisi z lastnimi interesi, bodisi z cerkvenimi neumnostmi, kakršen je bil sto let trajajoč boj proti verskim podobicam – ikonoklazem. Mrak, ki je že zajemal Evropo, je legel tudi na Bospor in grško-rimska kultura je tonila v pozabo.



V Pesmi ledu in ognja George R. R. Martin opisuje skrivnostno ognjico, s katero je Kraljevi pristanek zavdal sovražniku. Podlaga zanjo je bil najbrž grški ogenj, ki so ga iznašli prav v Bizancu in ga s pridom preizkušali na arabski vojski v 7. stoletju. Njegova receptura je bila najbolj varovana državna skrivnost in niti dandanašnji ni docela znana. Verjetno je šlo za mešanico živega apna in petroleja. Samozažigalno zmes so uporabljali v obliki bomb in celo kot nekakšen plamenometalec. Zaradi učinkovitosti je bilo bizantinsko ladjevje več stoletij strah in trepet sovražnikov na morju.

Selitve ljudstev so bile zaradi Hunov iz 5. stoletja v polnem zagonu. Na meje so sprva pritiskali Germani, Slovani in Perzijci, v 8. stoletju so pričeli osvajati Arabci, nato Normani in kasneje še mongolska ter turška plemena. Otepanje na širnih mejah je bilo težavno, čeprav je nekaj svetlih trenutkov vseeno bilo. Enega takih je užil cesar Bazil II., ki je leta 1014 dokončno porazil dvesto let sovražne Bolgare. Legenda pravi, da je zajel 15.000 nasprotnikov in jih oslepil, a pustil eno oko vsakemu stotemu, da so mogli soldatesko vrniti domov. Njihov kralj Samuel je baje to videč na mestu umrl. Prav tako se je Bizanc proslavil z rabo grškega ognja, skrivnostnega zažigalnega orožja. Z njim so bili cel vek nepremagljivi na morju, kar so na lastni zažgani koži večkrat izkusili Arabci in vikingi.



Konstantinopel azijskega dela ni zajemal. Čeprav so vojske na pohodih naredile pontonske brvi na čolnih čez poldrugi kilometer širok Bospor, so most zgradili šele leta 1973. V srednjeveško mesto je zajemalo le južni del Zlatega roga, kjer je bilo s treh strani varovano z morjem, na zahodu pa z zidom.

Konstantinoplu so križarji, ki so v Sveti deželi ustvarili nova kraljestva in s tem trgovske poti, sprva dobro deli in pomnožil se je na nekaj stotisoč prebivalcev. A ironično so ravno evropski vitezi, bratje v veri, leta 1204 v svojem četrtem pohodu prvič zasedli bogato, a nepripravljeno mesto. V obliki Latinskega cesarstva so ga imeli v rokah dobrih petdeset let, vendar so bili slabi gospodarji. Ko so Bizantinci iz okoliških krajev svojo prestolnico naposled osvobodili, so jo dobili napol v ruševinah. Ker so Benečani sodelovali s križarji pri uničevanju Konstantinopla, so na račun prišli njihovi trgovski tekmeci Genovežani. Ti so zase vzeli severno stran Zlatega roga, ki so jo poimenovali Galata. Četrt so ogradili z obzidjem, na katerega danes spominja ena najbolj nezgrešljivih istanbulskih znamenitosti. To je Galatski stolp, najvišja točka mesta, kjer se otvori Eziova pustolovščina v mestu.

A prav Genovežani so zaslužni za največje gorje v zgodovini Evrope, ki je močno prizadelo že tako shirani Konstantinopel. Na svojih ladjah so namreč s črnomorskega Krima v sredozemska pristanišča pripeljali črno smrt, najhujšo pandemijo v zgodovini človeštva. Po ocenah je kuga sredi 14. stoletja na prizadetih območjih vzela od tretjine do polovice prebivalstva. Nekoč bleščeči Bizantinski imperij je bil le bleda senca preteklosti in meje so segale komaj kaj dlje od mestnih zidov. Na duri pa je že lep čas trkal nov, silovit sovražnik ...

Turki

Turška nomadska plemena, katerih korenine segajo v Mongolijo, so se čez evroazijske stepe v 7. stoletju začela stekati na zahod. Sprva so sprejela nadvlado Bizanca, nakar so se poislamizirala in pričela pritiskati v Anatolijo. Najbolj se je okrepila dinastija Seldžukov, ki je leta 1037 ustanovila sultanat s središčem v Perziji, kar je bil povod za prvi križarski pohod. Seldžuke so dobrih dvesto let kasneje porazili in zavojevali Mongoli. Njihova država je razpadla na manjše emirate in enemu od njih je okoli leta 1300 zavladal Osman Vzvišeni, združitelj Turkov pod isto zastavo, ustanovitelj Osmanskega cesarstva in začetnik ene najdlje trajajočih neprekinjenih dinastij.

Osman je Bizancu vzel celotno Malo Azijo, dočim so njegovi potomci pričeli s pohodi na Balkan. Konstantinopel jim je predstavljal pretrd oreh, zato so skozi 14. stoletje raje bogato plenili po Grčiji in Albaniji. Od takrat izvirajo prvi janičarji, elitna enota turške vojske, ki so jo sestavljali zajeti sužnji in kasneje krščanski otroci, ki so jih poturčili in izurili. Janičarji so bili prvi primer stalne vojske po propadu Rima.

Prelomni bitki so Turki izvojevali na koncu 14. stoletja in obe sta Evropi v kosti nagnali strah in trepet. Kot prvi večji branik Balkana se je osvajalcu leta 1389 na Vidovdan zoperstavila srbska vojska kneza Lazarja. Toda njegova težka konjenica se ni izkazala proti lahkemu in hitremu nasprotniku. Koncem dneva so slavili Turki, dasiravno je bila zmaga zaradi izgub



Kosovo polje je zapečatilo usodo kraljevine Srbije, saj so Turki v bitki pobili večino plemstva, vključno s knezom Lazarjem, ki je postal srbski svetnik in folklorni junak. Iz iste zgodbe izhaja izročilo o junaku Milošu Obiliću. Ta je namreč na bojnem polju pod pretvezo prišel do sultana Murata in ga pred vsemi zabodel do smrti. Čeprav izida to ni spremenilo, Miloševo dejanje odtihmal opevajo mnoge ljudske pesmi.

pirova. Okupator si je hitro opomogel, kraljevina Srbija pa je bila obglavljena in njena vojaška moč uničena, s čimer se je pričelo njeno turško vazalstvo.
Meja se je tedaj pomaknila do Ogrske in papež Bonifacij je zato leta 1396 pozval k novi sveti vojni. Z ogrskim kraljem Sigismundom so se povezali mnogi evropski vitezi, na pomoč pa jim je po Donavi priplula še flota italijanskih mest. O številčnosti vojske so mnenja skregana in segajo od nekaj deset tisoč do sto tisoč na vsaki strani. Bodi tako ali drugače, zahodnjaki so v bitki pri bolgarskem mestu Nikopolj zaradi neusklajenosti in podcenjevanja nasprotnika gladko izgubili.

Padec Konstantinopla

Konstantinopel bi Turki bržkone zavzeli že prej, če ne bi po uspehih na Balkanu na njihove vzhodne meje z vso silo navalili Mongoli, ki so celo zajeli sultana Bajazida. Kot še mnogokrat kasneje so nasledstveni spori tudi tedaj za nekaj časa umirili vojevanje. Toda 1451. je prišel na prestol komaj 19-letni Mehmed II., čigar prvi cilj je bil zajetje velemesta pred nosom. Podjetja se je lotil le dve leti kasneje in pred Teodozijevo obzidje pripeljal mogočno silo. Mestna vojska ni imela možnosti, saj se Evropa na pozive na pomoč ni odzvala. 29. maja 1453 je v boju pogumno padel poslednji bizantinski cesar Konstantin XI., nekaj ur kasneje pa še mesto in tisto, kar je od nekoč sijočega imperija ostalo.



Nasproti 80.000-glavi turški vojski, med katero je bilo po vazalski dolžnosti poldrugi tisoč srbskih konjenikov, je stalo le okoli 7000 branilcev mesta. Mehmed II. je obleganje Konstantinopla podkrepil z največjim kanonom tiste dobe, ki je baje lučal tristokilske kamnite krogle poldrugi kilometer daleč. Čeprav je bilo smodništvo še nepraktično in je streljanje povzročalo čuda preglavic, je topu uspelo nekaj popolnih zadetkov.

Čeprav so Turki naslednja dva dni plenili, morili in uničevali, je Mehmed II., posihmal znan kot Osvajalec, napol porušeni Konstantinopel pri priči vzel za svojo novo prestolnico. Prevzet nad Hagijo Sofijo je zaukazal njeno spreobrnitev, vendar so takrat ob njej zgradili le en minaret. Preostale so postopoma dodajali kasneje. Ker je bila cesarjeva palača preveč poškodovana, je dal sezidati nov dvor Topkapi, od koder so sultani vladali naslednjih štiristo let. Mehmed je prav tako podrl Cerkev apostolov, v kateri so bila zadnja počivališča bizantinskih vladarjev. (Nekatere sarkofage je moč videti na dvorišču arheološkega muzeja.) Na njeni plošči je zgradil še vedno stoječo, sebi posvečeno džamijo, imenovano Fatih, kar po arabsko pomeni osvajalec.
Turki so bili v onih časih po eni strani goreči muslimani, zagrizeni bojevniki in krvoločni plenilci, pred katerimi so Slovenci trepetali cele generacije. A po drugi plati so njihovi vladarji znali biti zelo diplomatski



Hrbtenica turških sil in ponos sultanov so bili od od prve polovice 14. stoletja janičarji (yeni – nov, çeri – vojak), ki so bili v največji meri zajeti krščanski dečki. Bili so visoko izurjeni, uniformirani in poklicni vojaki, ki jim v tistodobnih vojskah ni bilo para. To jih je naredilo za vplivno silo v državi, kar jih je prevzelo do te mere, da so se večkrat uprli reformam, izsiljevali plačo in odstavljali vladarje. Njihovo zadnjo vstajo je s pokolom končal sultan Mahmud II. leta 1826.

in omikani, predvsem pa so dopuščali tujo kulturo. Žene sultanov, ki so bile pogosto uplenjene lepotice ali hčerke z drugih dvorov, so lahko ohranile krščansko vero, prav tako zavojevani narodi. Še več: medtem ko je pol Evrope izvajalo pogrom nad Židi in drugimi Rimu neprikladnimi verskimi skupinami, je bilo Osmansko cesarstvo odprto za vse. Zato je Istanbul lahko ostal sedež pravoslavne cerkve, ki je menila, da je turški turban boljši od papeževe mirte.

Sulejman Veličastni

Novo glavno mesto je dalo cesarstvu krila. Vrsta sposobnih vladarjev, dobro izvežbana vojska in šibki sosedje so botrovali temu, da je turška posest v naslednjem stoletju zajemala vso vzhodno sredozemsko obalo, od Tunisa in Egipta prek Črnega morja do Dalmacije, ter velik del Perzije.
Višek razcveta, ne le vojaškega, marveč političnega, kulturnega in družbenega, je država doživela v sredini 16. stoletja pod vodstvom Sulejmana Veličastnega. Ta je moderniziral šolstvo in pravosodni sistem, ki je dotlej temeljil na strogem islamskem šeriatskem pravu. Eden njegovih najbolj znanih zakonikov je bil 'kanune raja' oziroma zakon raje, ki je izboljšal položaj kmeta do te mere, da so se krščanski tlačani množično selili na osmanska ozemlja.



Osmani so mestu sicer že prej rekli Istanbul, kar naj bi bila popačenka grškega izraza 'v mestu'. Vendar je ime Konstantinopel oziroma turška varianta Konstantinye ostala v rabi še nekaj stoletij. Po ustanovitvi moderne Turčije je tamkajšnja pošta prisilila vse tujce v dosledno pisanje 'Istanbul', drugače je naslovljene pošiljke kratkomalo zavračala. Slovani kraju še vedno pravimo Carigrad.

Sulejmanov čas je zaznamoval tudi Mimar Sinan, najslavnejši turški arhitekt, ki se je podpisal pod stotine stavb v mestu in okolici. Med ostalimi je dal dokončni, štiristolpični videz Hagiji Sofiji, zgradil je sijajno Sulejmanovo džamijo in izdelal načrte za most na Drini. Zgodovino slednjega je popisal bosanski književnik in Nobelov nagrajenec Ivo Andrić.



Na Drini ćuprija je branja vredna knjiga, katere osrednji lik je 180 metrov most Mehmed-paše Sokolovića z enajstimi loki v bosanskem mestu Višegrad (1577). Z objektom je povezana tudi zgodba o uspehu bosanskega dečka Bajice, ki so ga Turki prevzgojili v janičarja, nakar je zavoljo svoje sposobnosti napredoval do drugega človeka v državi, velikega vezirja Mehmeda-pašo Sokolovića. On je bil tisti, ki je zastavil gradnjo po Sinanovih načrtih in jo nadzoroval. Mimogrede, mostarski Stari most je bilo delo Sinanovega učenca Hajuridina (1566).

Veliki želji navkljub Sulejmanu ni uspelo zasesti Avstrije. Beograd je leta 1521 padel in z njim del Ogrske, obleganje Dunaja pa je zaradi vremenskih neprilik osem let kasneje spodletelo. Turki so sile nato preusmerili na vzhod. Kakšno moč so imeli Osmani takrat, pove podatek, da je bilo njihovo ladjevje večje od vseh ostalih sredozemskih flot. Pričeli so se vojevati s Španci in Portugalci, kar je imelo za posledico, da so se oboji osredotočili na odkrivanje onkraj oceanov. Osvojili so Rodos, zaradi česar so rodoški vitezi pobegnili na Malto in ustanovili nov, malteški red. Padel je Bagdad, s čimer je sultan postal kalif, vrhovni poveljnik muslimanov. Turki so imeli v rokah vse svete kraje, torej Jeruzalem, Meko in Medino, v palačo Topkapi pa so prenesli vrsto z njimi povezanih predmetov, ki so na ogled še dandanes: Mojzesovo palico, s katero naj bi prerok razcepil Rdeče morje, Mohamedovo sabljo, njegov odtis in celo zob.



Dunajčani so imeli leta 1529 veliko srečo, kajti vreme jo je Turkom, ki so do takrat verižno premagovali evropske vojske, povsem zagodlo. Izdatno deževje je že med pohodom ohromilo težko artilerijo in pobilo veliko kamel. Potem je vzrokovalo izbruhu bolezni in oviranju oskrbe, naposled pa je začelo še preuranjeno snežiti. Vremenske sile so preprečile tudi vnovičen napad tri leta kasneje.

Nazadovanje

Osmansko cesarstvo je navzlic stalnemu vojevanju postalo pomemben igralec na političnem odru, ki je imel tudi zaveznike. Proti Španiji, Italiji in Habsburžanom, ki so tedaj vladali nemškim deželam, so se Turkom pridružili Francozi, Nizozemci ter celo Angleži. A zavezništva so bila trhla in ko je Sulejman Veličastni leta 1566 umrl, je bilo katoliški Evropi počasi zadosti osmanskega pomorskega monopola, ki je oviral pot na Daljni vzhod. Skupna katoliška flota je leta 1571 v Korintskem zalivu konkretno porazila osmansko ladjevje in prekinila njihovo pomorsko nepremagljivost. O pomembnosti zmage si zgodovinarji niso edini, a drži, da je turška moč na morju odtlej jenjala.



V 15. stoletju je turški imperij zajemal Anatolijo in južni Balkan, med vladavino Sulejmana Veličastnega se je razširil na celoten Balkan in dobršen del Levanta, ob višku pa se je raztezal od Tunisa do Kaspijskega morja. Nekateri sultani so imeli celo zamisli, da bodo njihovi konji zobali z oltarja bazilike Svetega Petra. Rimu se jim ni uspelo niti približati, med drugim tudi Malte, ki jo je pogumno branil vod malteških vitezov, niso nikoli osvojili. Je pa turška zastava plapolala tudi v daljnejših krajih, kakršna sta Sumatra in atlantski otok Lazarote.

Cesarstvo je zaradi vojskovanja z mnogimi sovražniki na vseh mejah svojega ozemlja postajalo izčrpano. Poleg tega se je na severu porajala nova vojaška sila, Rusija. Dotok španskega srebra iz Novega sveta je razvrednotil turški denar, dodatno pa je blagajna trpela, ko so se zapletli v dolgotrajno vojno s Habsburško monarhijo, ki je trajala od 1593 do 1606. Niz turških neuspehov se je začel z zmago kristjanov pri Sisku, kateri v spomin vsakdonevno ob dveh popoldan bije zvon zagrebške stolnice. Vojna je pokazala, da je drugačnost in kakovost osmanske soldateske stvar preteklosti. Verski konzervatizem je terjal svoj davek na vseh področjih, tudi v orožarski tehnologiji. Spremembe vojaških taktik so oslabile nekoč pomembno vlogo lahke konjenice in na prvo mesto postavile strelce, čemur se Turki niso pravočasno prilagodili.


Sultani so tuje predstavnike sprejemali v predverju palače, pod 'kapijo' oziroma velikimi vrati, zato so diplomati cesarstvu pravili tudi Visoka porta. Kakor so imeli veliko sovražnikov, so Turkom nekateri evropski vladarji tudi pritegovali, zlasti tisti, ki niso marali Habsburžanov in Špancev.

Težava imperija je bila tudi v samih voditeljih, ki so si dali več opravka z dvornimi spletkami in umori bratov ter sestra kot z upravljanjem države. Tovrstno priliko vidimo tudi v igri Revelations. Od poznega 16. stoletja je imel vladarske niti lep čas v rokah harem, bodisi matere, bodisi žene, nakar so za oblast poprijeli veliki vezirji, nekakšni prvi ministri. Eden od njih, Mustafapaša, je bil še posebej prevzeten in se je vsem problemom navzlic odločil za novo kampanjo v Avstrijo. Leta 1683 je pred dunajsko obzidje pripeljal več kot sto tisoč mož in pričel z obleganjem. Namera bi se mu posrečila, če ne bi bil pri svojem početju počasen in nesposoben. Zato je Dunajčanom pravočasno prišla na pomoč vojska poljskega kralja Jana Sobieskega, ki je s svojimi dvajset tisoč konjeniki uprizorila največji juriš v zgodovini ter Turke nagnala v beg.


Turki so med umikom izpred Dunaja na polju pustili večino imetja. Izročilo pravi, da so zmagovalci našli vreče rjavih semen, za katere so menili, da so kamelja piča. A eden od soldatov, Franciszek Kulczycki, je zrna zmlel, prekuhal in dodal sladkor ter odprl prvo dunajsko kavarno, po katerih je mesto znano. Kulczyckiju v čast so Dunajčani poimenovali ulico in mu postavili spomenik, njegova slika pa visi v mnogih tamkajšnjih lokalih. Zmotno pa je prepričanje, da je na tak način kava prišla prvič v Evropo, saj so jo beneški trgovci pripeljali že dosti prej. Legenda pravi, da gre Kulczyckiju tudi zasluga za rogljiček, pecivo v obliki (osmanskega) polmeseca, ki so ga kasneje za svojega vzeli Parižani.

Evropa je zmago izkoristila in se povezala v Sveto ligo, ki je Osmansko cesarstvo skozi vrsto bitk prisililo v podpis mirovne pogodbe v Sremskih Karlovcih (1699). Turki so se morali odpovedati delu Balkana in z njihovim širjenjem je bilo nepreklicno konec. Cesarstvo se je posihmal lahko le še branilo.

Zaton imperija

Čeprav so nekateri sultani 17. in 18. stoletja dobronamerno želeli vnesti reforme, so naleteli na odpor tako verskih kot vojaških voditeljev. Miroljubna doba tulipanov, kakor imenujejo vladavino botanično navdahnjenega Ahmeda III. (1718-1730), je bila kratka in nanjo spomni le vrt tulipanov pred Topkapijem. Država je vidno zaostajala na vseh področjih, od šolstva do gospodarstva, saj so vsako novotarijo, najsi gre za tiskarski stroj ali sodobnejšo puško, uvedli pol stoletja za ostalimi. Turško manjvrednost na bojnem polju je med drugimi dokazal Napoleon, ki jih je v Egiptu gladko porazil. Ko je hotel Selim III. armado reorganizirati, so se samopašni in privilegirani janičarji uprli ter ga ubili. Vojaški red je dokončno razpustil oziroma kar uničil šele njegov naslednik Mahmud II. (1826).


Osmanska dinastija je sledila krvni liniji od Osmana Vzvišenega. Prestol so torej dedovali le sinovi oziroma v nekaj primerih bratje, nikoli bratranci ali kdorkoli drug. Sprva so bili možni dediči vsi sinovi, ne le najstarejši. Ker so sultani imeli mnogo žena in še več otrok, je bilo za vladarski turban prelite mnogo krvi. Mnogokrat so se v spore in spletke mešale tudi mame, ki so navijale za lastno deco.

Dežele pa niso pretresali samo notranjepolitični nemiri, marveč so v 19. stoletju ena za drugo sledile vstaje podjarmljenih narodov, začenši s krvavo grško borbo za leta 1829 doseženo neodvisnost. Leto kasneje se je končal srbski upor, iz katere je izšla kraljevina Srbija z dinastijo Karađorđevićev na čelu. Podobno se je zgodilo z Vlaško, Črno goro, Bolgarijo in Moldavijo.

Osmansko cesarstvo so upravičeno imenovali bolnik na Bosporju, vseeno pa se je brezglavo zapletalo v nove borbe. V krimski vojni (1853) so zgolj ob pomoči Britancev in Francozov prestregli ruske težnje po osvojitvi Črnega morja. Sledile so vnovične bitke proti carski Rusiji, ki se je imela za naslednika Bizanca. Zaradi ruske zmage je Otto von Bismarck leta 1878 sklical Berlinski kongres, ki naj bi z novimi mejami stabiliziral Balkan – seveda na račun turških ozemelj. Dodatne zaplate evropske grude so izgubili v balkanski vojni, Libijo proti Italiji in kos Jutrovega proti Britancem.

Kljub modernizaciji in sodobnim ureditvam, ki so vključevale ustanovitev parlamenta in vlade ter izgradnjo železnice in vzpostavitev znane linije orient ekspres, pa nacionalni duh ni prenesel okrnjene posesti. Spor z Rusijo in britanska zasedba afriških in bližnjevzhodnih dežel so bili vzrok, da je Istanbul leta 1914 podpisal tajni sporazum z Nemčijo, ki je bila prav tako ljubosumna na angleški kolonializem. Vseevropska vojna je bila pred vrati.

Moderna Turčija

Turške sile so v prvih letih velike vojne uspele izbojevati nekaj zmag. Ena izmed njih gre dotlej neznanemu oficirju Mustafi Kemalu, ki je na polotoku Galipoli preprečil zaveznikom zavzetje Istanbula in ožine. Toda sčasoma se je tehtnica prevesila, sploh ko se je na vzhodu pričela arabska vstaja. Turčija je v tistem času pridobila še en velik zgodovinski madež, milijonski genocid Armencev. Ko so sile antante naposled zmagale, so zasedle Osmansko cesarstvo, ki je obsegalo le nekaj več od ozemlja današnje Turčije. A pod vojnim herojem Kemalom se je bíl že nov boj, boj za turško neodvisnost in prenovo države.

17. novembra 1922 je bil sultanat odpravljen in zadnjega vladarja Mehmeda VI. so izgnali. Umrl je nekaj let kasneje v italijanskem Sanremu. Prvi predsednik moderne države je postal Mustafa Kemal, posihmal znan kot Atatürk, oče Turkov. Njegov celovit program reform, ki je deželo približal zahodni Evropi, ga je obdržal na stolčku petnajst let vse do njegove smrti 1938. Turčijo je sekulariziral, kar pomeni, da je po-

vsem oddvojil cerkev od države. Prav tako je prenovil turški jezik in arabsko pisavo nadomestil z latinico. Muslimanom je priporočil molitev v turščini in celo nagovarjanje boga s turškim izrazom tanri, ne arabskim alah. S tem se je zameril fundamentalističnim vernikom, a Turčija je dandanašnji takšna ravno zavoljo njegove politike. Bil je neponovljiv državnik, ki mu Turki še vedno izkazujejo vse spoštovanje. Vsako mesto ima po njem poimenovan glavni trg in veliko ustanov, začenši z istanbulskim letališčem. Ob času njegove smrti 10. novembra ob 9:05 se v spomin na očeta naroda življenje za minuto ustavi celo po triinsedemdesetih letih.



Atatürk je zadnje trenutke svoje bolezni – umrl je zaradi ciroze jeter – preživel v palači Dolmabahçe (ç = č) na evropski strani Bosporja, ki je danes še kar zanimiv muzej. Drugače je živel in predsedoval v Ankari, kamor je premaknil prestolnico, da bi prekinil povezavo z Osmani in dal zagona centralni pokrajini. Med krajema je zato kar nekaj nestrpnosti in Istanbulčani se mnogokrat šalijo, da je najboljši kos Ankare cesta iz nje.

Turčija v drugi svetovni vojni ni sodelovala in je šele v zadnjih mesecih simbolično napovedala vojno Nemčiji in Japonski. Leta 1952 je postala članica zveze NATO, v kateri ima drugo največjo vojaško moč. Vojska je nasploh pomemben element družbe, saj je bilo donedavnega v ustavi zapisano, da morajo oborožene sile na vsak način braniti državo pred skrenitvijo s smeri kemalizma. Zato se je v drugi polovici 20. stoletja zaradi šibih vlad zgodilo par pučev, zadnji 1980. Zdajšnji premier Recep Erdogan, ki že v tretje vodi vlado, je vojski znantno oklestil pravice. Turki ga imajo radi, saj ima dober program, je človek dejanj in gospodarstvo cveti.
Članom družine Osman so po letu 1973 dovolili vnovičen vstop v državo, rodoslovci pa skrbno vodijo seznam dedičev imperija. Krvna linija namreč še obstaja, vendar doslej še nihče ni terjal prestola.

Turški vpadi na Slovenskem

Svetovno zgodovinopisje turških vpadov v naše dežele ne obravnava, kajti na naših tleh se ni odvila prav nobena bitka večje veljave. Toda v lokalne kronike je turška sila pisana s krvjo in solzami, kajti kot pravi dr. Josip Gruden v Zgodovini slovenskega naroda, so *“bile slovenske in hrvaške dežele ves ta čas branik krščanske Evrope. Dočim so na severu in zapadu narodi neovirano napredovali v omiki in blagostanju, se je po jugovzhodnih alpskih deželah, na Posavju in Podravju bil ljut boj za obstanek krščanske kulture. Slovenec in Hrvat sta stala na straži za najdražje svetinje evropskih narodov. S svojo hrabrostjo sta odbijala ljute napade, ki so merili na pogin in iztrebljenje vse krščanske omike. Ako so vsled tega naše dežele zaostale v napredku, izobrazbi in kulturi za drugimi srečnejšimi pokrajinami, kdo bi jim mogel to šteti v zlo?”*
Prvikrat je naša gruda občutila turško divjost skonca 14. stoletja po ogrskem porazu na Nikopolju. Ropaželjne čete so vdrle na Štajersko in med drugim razdejale Ptuj. Kmalu so novega sovraga spoznali v celotni deželi. Ljubljana je napad krutega zavojevalca doživela leta 1415, zato je mesto takrat dobilo močnejše obzidje, katerega pa dandanes ni več. Ko so Turki leta 1463 zasedli Bosno, so postali vpadi stalnica. Večinoma je šlo za poizvedovalne pohode, ki so se žalibog vselej izkazali za plenilske in so storili mnogo gorja slovenskemu narodu.
Vladarji se na težave malega človeka niso ozirali, dasiravno so ubogemu ljudstvu ravno spričo Turkov naložili deseti vinar, dodaten obrambni davek. Meščani so sami zidali zidovje in kopali jarke, kmet pa je bil prepuščen sam sebi. Zato so se združevali v deželne brambe, ki so sem in tja celo nagnale kakšen roparski oddelek, drugače pa se v svoji vojaški neukosti niso mogle kosati z gibčnimi turškimi jezdeci. Bolj uspešna je bilo zidava tako zvanih tabrov. Taber je menda staronemški izraz, ki pomeni utrjen kraj in ravno to so počeli na deželi. Utrjevali so cerkve in kloštre, da so se mogli vanje skriti ob hudi uri. Ker neprijatelj ni imel ne opreme, ne volje dlje časa oblegati obzidanih krajev, so se tabri dobro izkazali. Seveda v navezi s kresovi, ki so kot telegraf s hriba na hrib sosedom naznanjali sovražnika. Večina imen slovenskih krajev, ki vsebuje besedo tabor ali grmada, je tistikratnega izvora.
Edini, ki se je količkaj brigal za narod, je bil ogrski kralj Matija Korvin. On je bil sploh velik prijatelj kmetov, zato ni čudno, da so ga v tistih vremenih Slovenci in Hrvati povzdignili v mitskega junaka kralja Matjaža, ki po očetovsko skrbi za svoje podložnike in jih z mogočno roko varje vseh sovražnikov. Njemu gre tudi hvala za osnovanje Vojne krajine, vojaškega območja na Hrvaškem, katerega namen je bil braniti Ogrske meje in uriti soldatesko.

Čeprav je bil 15. vek res krvav za naše ljudi in se je kasneje brezmilostno ropanje uneslo oziroma omejilo na vzhodne in južne obronke, je turški bič tleskal po naših tleh do bitke pri Sisku (1593). Ga ni kraja, ki bi ne imel v svojih analih tudi turških spominov, saj je bilo v vseh letih v suženjstvo odvedenih in pobitih okrog sto tisoč Slovencev. To je hkrati pomenilo veliko izgubo kmečkega prebivalstva. V prazne vasi so se nato, kot na Hrvaškem, naselili begunci iz drugih dežel, zvani uskoki.
Turštvo se je še kako odrazilo na folklori vseh teptanih ljudstev in narodni junaki, ki so se borili proti muštačastemu sovragu, so vznikali vsepovsod. Srbi so imeli kraljeviča Marka, pri nas pa je po zavojevalcih mlatil Peter Klepec. Nastal je celo žanrski tip slovenske povesti, med katerimi je najbolje poznan Jurčičev Jurij Kozjak, slovenski janičar. Turke, kot največjo nevarnost in trpljenje, so v svoja dela vpletali tudi mnogi pesniki in pisatelji. Prešern jih omenja v Sonetnem vencu, Aškerc v Brodniku, Levstik v Krpanu in celo Župančič v Mehurčkih. Poleg mnogoterih krajevnih imen, na primer Bežigrad (nima veze z bežanjem, marveč z nekim turškim begom, ki je nekoč taboril na severnem delu Ljubljane), slovenskih lastnih imen, med katerimi so najbolj očividni Jančar, Turk, Sulejmanagić in Izatbegović, smo v besednjak dobili nebroj turških izrazov. Nekatere neposredno, druge prek bosanščine, recimo baker, džezva, kava, kiosk, čevapčiči, džuveč, kajmak, pajdaš, kiosk, budalo, čefur, džamija, katran, žep, šotor, čutara, koruza, čižem, čipka, buzdovan ...
Turški odmev se še vedno čuje in, kot kaže, se bo le še krepil.

Pričel sem pisanje z ujemo in sklenil ga bom takenako, le da si to pot sposojam ujeme Antona Aškerca:

“Bes, djaur!” še krik iz valov,
iz mokrih je Save grobov —
potem pa vse tiho je bilo ...



Doba najhujših turških vpadov je bilo 15. stoletje, zlasti po zasedbi Bosne, niso pa se končali vse do kraja 16. Poleg folklornih omemb in povesti nas na te čase spominja veliko utrjenih cerkva in gradov, recimo Pobrežje ob Kolpi.



Quattro se tokrat spopade s plejado antičnih izrazov, ki jih načitanci trosijo v obliki metafor, a so kmečkemu ušesu ponavadi tuja. Od zdaj nič več.

Skozi zgodovino se je nabralo nemalo prilik prihodnjim rodovom v spomin in opomin. Pri tem so prednjačili stari Grki. A so take in onake – večinoma vemo, kaj pomeni pribiti nekoga na križ, medtem ko se bo ob pirovi zmagi marsikdo popraskal za ušesom. Tudi sam sem kot mulc verjel, da to pomeni proslavo zmage z veliko količino piva. Sploh ker je 'pir' stara slovenska beseda za bogato gostijo. Ha! Stavim, da tega niste vedeli!

Ahilova peta
Ahil je bil velik frajer in junak trojanske vojne. Ne glede na to, da je bil že sam po sebi lep, močan in nevaren, ga je mama, nimfa Tetida, pomočila v reko Stiks, kar ga je napravilo neranljivega. A ne povsem, kajti peta, za katero ga je držala, je ostala edini ranljivi del. To je nato izkoristil trojanski princ Paris in ga s puščico ubil. Ahilova peta je torej prispodoba za šibko točko, ki te lahko kljub vsej moči pogubi.

Drakonska kazen
Vse tajkune na štrik! Pedofilom rezat jajca! Take sorte je bil tudi atenski kralj Drakon, ki je v 7. stoletju pred našim štetjem spisal prvo zakonodajo te mestne države. V svojem početju je bil oster, saj je celo za manjše prekrške predpisal smrtno kazen. Ko so ga vprašali, zakaj, je odvrnil, da si jo že ti zaslužijo, žal pa da ni nobene hujše kazni za večje zločine.

Gordijski vozel
V frigijski palači je bil s kompliciranim vozlom privezan voz. Tja ga je postavil kralj Midas v zahvalo Zevsu, ki je njegovega očima, kmeta Gordija, pripeljal za kralja, kot je napovedal orakelj. Mnogi so ga skušali razvezati, kajti tisti, ki bi to storil, bi postal vladar sveta. Aleksander Veliki je vzel v roke meč in ga enostavno presekal. Danes je gordijski vozel fraza za zapleten problem, ki potrebuje drastično rešitev.

Jabolko spora
Ta lepi izraz za vzrok prepira prihaja iz zlatega jabolka, namenjenega najlepši boginji. Boginja razdora Eris je bila jezna, ker je niso povabili na svatbo Peleja in Tetide, zato je med goste zakotalila sadež. Takoj se je vnel prepir med boginjami Hero, Ateno in Afrodito. Odločil je Paris, ki je veljal za najlepšega smrtnika. Izbral je Afrodito, ta mu je obljubila najlepšo žensko in posredno sprožila trojansko vojno.

Pandorina skrinjica
Pandora je bila po starogrškem izročilu prva ženska. Ko so jo bogovi ustvarili, so ji dali mnogo darov, med njimi radovednost. Le-ta pa jo je speljala v pogubo. Zevs, besen nad Prometejevo krajo ognja, ji je namreč izročil vrč (ne skrinjo, saj je to posledica napačnega kasnejšega prevoda), ki ga ni smela odpreti. Radovedna baba je to kajpak storila in iz njega se je usulo vse zlo, ki ga pozna svet. Posodo je tako hitro zaprla, da je na dnu ostalo upanje. Zato odpreti Pandorino skrinjico pomeni napraviti nekaj tako groznega, da škode ni moč več popraviti.

Pirova zmaga
Vam je znana doktrina medsebojnega uničenja, na kateri je temeljila hladna vojna? Ne gre za nov domislek, saj je do podobnega spoznanja prišel že grški kralj Pir, ki je bil imeniten vojskovodja. Večino življenja je prebil v bojni opravi in se tepel celo z rimskimi legijami. V anale je prišel po hudem spopadu leta 279 pred našim štetjem, ki ga je sicer dobil, a so bile izgube na obeh straneh grozljive. Takrat je izjavil, da bi ga še ena taka zmaga uničila. Odtlej je Pirova zmaga tista, v kateri izgubiš več, kot si pridobil.

Midasov dotik
Midas, ki je odgovoren za gordijski vozel, je bil bogat kralj. A premoženje se mu je zataknilo v grlu. V zahvalo, ker je pogostil pijanega satirja, mu je namreč Dioniz izpolnil nepremišljeno željo: naj se vse, česar se dotakne, spremeni v zlato. Midas je bil nad darom najprej navdušen. Ko pa sta se v zlato spremenili celo hrana in njegova hčerka, je rotil Dioniza, naj dar vzame nazaj. Odtlej ljudem, ki znajo na hitro ustvariti velik dobiček, pravimo, da imajo Midasov dotik.

Salomonska rešitev
Pa dajmo še eno, ki prihaja iz judovskega izročila. Sploh ker je Salomon veljal za enega najpametnejših ljudi. Kot kralj je opravljal tudi vlogo sodnika in tako mu enkrat pripeljejo ženski, ki sta se sporekli, od katere je otrok. Ena je svojega po malomarnosti zadušila med spanjem, nakar ga je vzela drugi. Ker ni bilo mogoče reči, kateri materi pripada, je vladar velel, naj otroka presekajo na pol in vsaki izročijo polovico. Prava mati se mu je v grozi raje odpovedala, medtem ko je bila lažna s sodbo zadovoljna. Tako je lahko Salomon vrnil otroka pravi mami, njegova sodba pa ostaja pravična in modra odločitev.

Sizifovo delo
Za enega največjih trolov grške zgodovine velja Sizif, ki je bil prebrisan in eden redkih, ki je bogove redno vlekel za nos. Večkrat je ukanil celo Smrt, ki jo je priklenil z lastnimi verigami. Zevsu se je končno povzpel vrh glave, ker je menil, da je pametnejši od njega, in ko so ga spravili v podzemlje, je dobil fino kazen: valiti mora skalo v hrib, a ko pride do vrha, se ta skotali nazaj v dolino. Njegovo delo je težko in brez smisla, a opraviti ga mora. Nič čudnega, da je Ojdipu, ki ga je pikro pozdravil, zabrusil, naj si jebe mater.

Pitijski odgovor
Grki so se radi zanašali na oraklje, med katerimi je bil najbolj slovit tisti v Delfih. Načelovala mu je pitija, vrhovna Apolonova svečenica. Njene napovedi, ki so bile posledica halucinogenih par, so bile zvečine dvoumne in neuporabne. Najbolj znan primer je kralj Krez, ki je šel v vojno proti Perzijcem po napovedi, da bo uničil mogočno armado. Res jo je – lastno!

Lakonična govorica in špartanska vzgoja
Špartanci so bili znani kot trd, asketski narod, ki je vse podrejal učinkovitosti, predvsem vojaški. Že ob rojstvu so šibke in deformirane malčke zavrgli, ostale pa pri sedmih letih začeli šolati v trdem režimu učenja branja, pisanja in taktike, skupaj z ogromno telovadbe ter bojevanja. Hkrati so bili načrtno podhranjeni, da so se naučili krasti hrano, in so jih ostro kaznovali, če so jih pri tem zalotili. Ni bilo lahko biti mulc v Šparti in stroga vzgoja, pri kateri otroku marsikaj odrekaš, je še danes znana kot špartanska.
To se je poznalo v njihovem načinu razmišljanja in tudi govora. Bili so redkobesedni, celo odrezavi. A ko si že mislil, da so bedasti, so ti prisolili tako kajlo, da si se samo še pobral. Lep primer je bil junak Dienekes, ko je na količino perzijskih puščic na nebu zabelil: "Se bomo pa borili v senci." Tudi v tem so bili pravo nasprotje Atencev, ki so čislali gostobesedje, polno okrasja in prispodob. Lakonični govorec govori kratko in jedrnato ter veliko pove.

Tantalove muke
Tantal trpi na jako nenavaden način. Starogrški bogovi so bili besni nanj, ker je z njihove mize ukradel nektar in ambrozijo ter oboje dal svojim podložnikom. Da bi se odkupil, jim je kot žrtev ponudil obaro, v kateri je skuhal lastnega sina. To jih je še bolj razjezilo, zato so ga za vekomaj postavili v vodo ob drevo, polno okusnega sadja. Ko se skloni, da bi pil, se voda odmakne, in ko stegne roko po sadežu, se veje dvignejo. Njegovo trpljenje ponazarja hlepenje za ciljem, ki ga ne moreš doseči, čeprav je tik pred tabo.

Trojanski konj
Ta je verjetno najlažji od vseh. Predmet, s katerim so Grki dobili trojansko vojno, je bil Odisejeva zamisel. Pustili so ga na obali kot darilo in naivni prebivalci Troje so ga odvlekli v mesto, ne vedoč, da je poln grških vojakov. Danes poznamo trojanske konje predvsem na računalnikih, kjer gre za programe, ki so nekaj drugega kot to, za kar se predstavljajo. Najdemo pa izraz tudi drugje – z njim recimo označujemo ljudi, ki so na videz v pomoč, a ti škodijo.

Internet uporabljam toliko kot praktično vsak od vas. V njegovih štrenah igram, izvem in dajem vedeti, berem, gledam in poslušam, se pridružujem, sodelujem. Ure gredo mimo, kot bi bile minute, ko preverjam, kaj so 'prijatelji' zalepili na facebookovske stenčase, vohljam po Wikipediji, ~~dobivam~~ talam gole v Fifi čudakom onkraj Alp in ukazujem, kam naj zapluje gusarski brod.

Opažam pa nekaj: da imajo lepote globalne vasi in topli občutek, da sem vseskozi povezan s člani svojega nalinijskega plemena – tudi v postelji in na sekretu, če tjakaj nesem telefon oziroma tablico –, svojo ceno. In sicer v obliki osredotočenosti. Nemalokrat se moram prav prisiliti, da na netu kaj daljšega v celoti preberem. Celo videospoti se mi začenjajo zdeti predolgi. Ne zato, ker bi Rihanna premalo opletala z barbadoško ritjo, ampak ker se mi stalno zdi, da nekaj zamujam. Novico, fotko, besedilo, video, komad, blog, zajebancijo, zapis, vnos, frag. Ko berem knjigo, revijo ali časopis, se mi to ne dogaja. Na spletu pač. Tudi zato, ker je domala vsak članek na netu ovešen z žmigajočimi oglasi in prepogosto je treba klikati za naslednje strani, z reklamami in pripombami v okencih pa mi ne dajo miru niti na YouTubu.

Nič čudnega, da se mi je storilnost povečala za najmanj trideset posto, ko mi je pred meseci odletel internet za par dni. Več sem neprekinjeno igral in več spisal, saj moja pozornost ni bila tako razkoščkana. Na nek način sem se vrnil v stare čase, ko je bilo treba po gradivo v knjižnico, za multiplayer pa zbobnati kolege na kup. Saj je fajn, ko se priklopiš v spletni servis in udariš večurno seanso Street Fighterja, Battlefielda ali česarkoli pač že. Toda čuti gmajno po slušalkah in ji prigovarjati po mikrofonu ni isto, kot če imaš tekmece na kavču, kjer jim rugaš mame in jih drezaš s komolci, ko skušajo precizno izvajati kombote.

Temu, kako se mi spreminja pozornost, v bistvu nisem niti posvečal pozornosti, dokler nisem naletel na interesantno bukvico ameriškega pisca Nicholasa Carra z naslovom The Shallows – pri nas Plitvine v izdaji Cankarjeve založbe. Stane 25 evrov in jo močno priporočam. Delo je čisto novo in na jasen način, zabeljen tako z anekdotami kot znanstvenimi podatki, pripoveduje točno o tem, kako internet drobi človekovo zbranost. Kako dojemanje premika iz globokega, osredotočenega in linearnega kot pri knjigah proti plitkemu, skakajočemu in nelinearnemu kot pri internetu. Namesto da bi požrtvovalno obdeloval en tok informacij, vpet v vnaprej določen okvir, se posvečaš mnogim virom, pri katerih tipično ne ostaneš dolgo. Sicer na nekaj si osredotočen, a le malo časa.

Carr pravi, da je to predvsem zaradi dvojega. Prvič zato, ker medij, iz katerega informacije dobivamo, ni le pladenj zanje, marveč biološko spreminja sivo maso v lobanji. Nevronske mreže, ki se tvorijo na podlagi internetnega brskanja, so drugačne od onih, ki nastajajo med branjem knjig (revij, časopisov). To je povezano z drugim vzrokom, in sicer s tem, da je nepremočrtno posvečanje več virom osnovni način delovanja naših živalskoidnih možganov. V nasprotju s knjižnim obdelovanjem podatkov se ga ni treba naučiti, marveč nam je prirojen.

Na neki točki Plitvine zaidejo v skrajnosti, začno moralizirati in ne upoštevajo dejstva, da imajo ljudje danes v splošnem manj časa, zato se sploh ne morejo dolgo časa posvečati enemu samemu viru, recimo dolgi knjigi ali članku. A trend je brez dvoma resničen. Ne opažam ga le pri sebi, temveč marsikod drugje. Tudi v igrah. Vse več je takih, pri katerih je glavni, rdečenitni kvest dokaj kratek, nakar je ogromno vsebine dostavljene v obliki stranskih misij in ločenih izzivov. Dober primer je Batman: Arkham City, a še zdaleč ni edini. V isto malho gredo skupki miniiger na wiiju, pa tudi plesne, pevske in kitarske igre, kjer trud ne izgoreva počasi, marveč prihaja v kratkih izbruhih (= posameznih komadih). Še filmi morajo imeti petkrat vmes oglase, da nekateri zdržijo pri ogledu. Vmes itak tvitajo, ko si perejo zobe, in klikajo torrente stvari, ki jih bodo nakopičili na disku ter jih nikdar ne pogledali, ker bodo predolge.

Je to skakanje pozornosti dobro ali slabo? Plitvine z argumenti izpeljejo, da zelo slabo. Sam nisem tako radikalen, saj menim, da je čas za poglobljeno branje in čas za bravzanje. Ter da priročnost dostopa do vsakršnih informacij na netu vsaj delno odtehta razglabljanje o njih. Se pa strinjam z avtorjem, da obstaja velika nevarnost polenitve možganov. Ni ti treba nič več vedeti, ker vse piše na wikijih, ni se ti treba matrati z iskanjem, ker imaš sla Googla, med stranmi imaš najraje tiste, ki ti železno dajo vedeti kratko in jedrnato. Še pomniti ti ni treba, ker imaš morje podatkov le klik stran.

Treba se je vprašati dvoje. Ena, je količina res boljša od kakovosti – se ni bolje orenk spoznati na le nekaj področij kot pomalem na vsa? In dve, kaj imaš od vseh tistih kupov informacij, ki si jih na brzaka použil med spletnim brskanjem? V resnici ne dosti. Trdim, da je kakovost boljša od količine in da je večina tistega, kar opaziš na netu, namenjeno brezzveznemu zabijanju časa.

Predlagam ti eksperiment. Prekini internetno popkovino za tri dni in opazuj, kako se boš počutil in kaj ti bo šlo po glavi. Večigralstvo poskusi s fizično prisotnimi prijatelji, namesto neta pa beri knjige. Ali Joker. Temeljito ga prečitaj od uspred do uzad in videl boš vse tisto, kar je v nenehnem hrupu spleta teže opaziti.

Sneti



Če še nisi pisal Božičku, lahko med alineji Super Hugo Deluxe in brezrokavnik z jelenčki dopišeš še Lucy Clarkson.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. MODERN WARFARE 3	82
02. FIFA 12	89
03. WORLD OF WARCRAFT	666
04. BATTLEFIELD 3	84
05. SHIFT 2	80
06. DEUS EX	89
07. UNCHARTED 3	87
08. SKYRIM	87
09. TOTAL WAR: SHOGUN II	91
10. COD BLACK OPS	84

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- THE OLD REPUBLIC, GTA V, DIABLO 3, MASS EFFECT 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Dušan Božović iz Ljubljane (WRC 2),
- Matjaž Verčič iz Brezovice (NBA 2K10 za PS3)

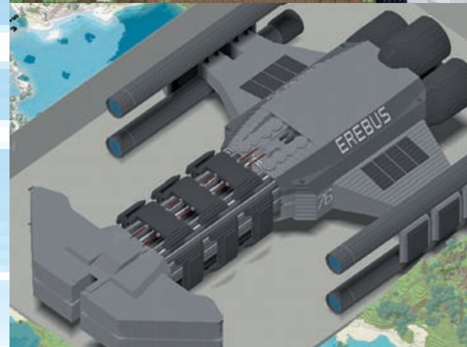
Kako najbolj ujeziš Snetija?

Vprašaš ga, zakaj je Zelda fantek.









Kdo bi si mislil, da je v premetavanju barvastih kock toliko možnosti. Med konstrukcijami srečamo like iz iger, stavbe in vesoljske ladje. Ja, tista modrina poleg spodnje je jezero. Posebnost so umotvori iz logičnih vezij (druga slika z vrha), ki nam zaigrajo melodijice. Pojutubajte jih.

Aggressor se zave, da verjetno zato še nima prave bajte, ker je tako dolgo gradil navidezno.

Mislil bi si, da je enostavno opisati nekaj, kar igram že dobro leto. A virtualna inačica lego kock Minecraft je nekaj posebnega. To vidiš najprej po tem, da jo je štiri milijone ljudi kupilo še pred uradnim izidom. Ne le prednaročilo – kupilo in igralo bolj, kot bi bilo zanje zdravo. Naslov je imel namreč nenavaden, čeprav za neodvisnice čedalje bolj vsakdanji pristop k financiranju razvoja. Avtor, Šved Markus 'Notch' Persson, je za nižjo ceno od končne ponudil razvojno inačico. Kdor je zadevo na *Minecraft.net* kupil lani, ko je stala pet evrov, jo je dobil štirikrat ceneje kot danes in je zastonj prejel vse nadaljnje posodobitve. Moral je le zaupati Notchu, da bo špil dokončal. Pa ga je? Uradno ja, dejansko še ne.

Krasni novi svet

Ob prvem vstopu ti ni jasno nič. V prvi osebi se znajdeš sredi naključno izdelane, pisano barvite tridimenzionalne kockaste dežele s stopničastim hribovjem, ki bi jo še najlaže povezal z Zeldo. Ker vodiča ni, na slepo odkolovratiš raziskovat. “O glej, kokoši!” Edini način sporazumevanja z njimi je pest v kljun. Ko se naveličaš preganjanja kur, pogruntaš, da lahko boksaš tudi zemljo in drevje. S čimer pa si pogruntal bistvo. Okolica pod tvojo močjo razpada in v ruzak ti kapljajo kockaste surovine. Z levim klikom miške terenu suneš material, z desnim ga postaviš, kamor se ti zahoče. Kocko za kocko.

A ravno ko padeš v serijsko kopanje rovov in delanje krtin, se sonce spusti za obzorje. “Beda, upam, da tu noči niso polarne dolžine.” Dvigne se luna in osvetli pokrajino v malo drugačni luči. “Err, nekam več bitjec je tu, kot se jih je bilo podnevi ... AAA PUSTI ME TO SO MOJA ČREVA AAA!”

V Minecraftu dan traja deset minut in noč prav toliko. Ko se spusti tema, se rodijo zombiji, okostnjaki, pajkulje in podobne gnusobe, ki jih privlačijo naši notranji organi. Zato se je treba vreči v gradnjo in postaviti zatočišče, ki bo grozote zadržalo zunaj. Ker ti igra glede tega ne pove ničesar, si moraš v spletnem brskalniku pod zaznamke dodati *Minecraftwiki.net*, do katerega boš presneto veliko alt-tabal. Tam najdeš osnove gradnje in obrtništva.

Aha, tako torej – iz lesa in kamna si napraviš delovno mizo, talilno peč in prvo orodje, s katerim se dokoplješ do redkejših materialov. Spod dreves nabiraš gobe, ob vodi je sladkorni trs, meso predeluješ v zrezke. Igra od naravnih preživetvenih nujnosti pozna le potrebo po hrani, medtem ko ti za žejo, mokroto, podhladitev in bolezni ni treba skrbeti.

Itak si polno zaposlen z gradnjo prebivališča. Tega najprej sestavlja dobro osvetljena soba. Zomboti vrat ne znajo podirati, luč pa je nujna, ker se zverine rojevajo povsod, kjer je tema, ne le zunaj ali po sončnem zahodu. Kmalu te prvo srečanje z naprednim pošastkom creeperjem prepriča, da koliba ni dovolj. Ti markantni zeleni stvori se ti tiho približajo in eksplodirajo, pri čemer zleti v luft še pol bajte. Zato podvojiš debelino zidu in si napraviš obzidje. Ker zgruntaš, da znajo pajki lesti čez plot, ga ojačaš z nadzidki, ki jim to preprečijo. Šele tedaj si upaš pogumneje vzeti pot pod noge.



Parna železnica je naprednejša reč, s katero sčasoma povežeš svoje prvotno bivališče z oddaljenimi utrdbami. Kajpak čez ogromne viadukte in skozi predore.



Tako kot naš lik so bitjeca oglata v fris in ude. Že geometrijsko izražen nos je huda posebnost. Kdor pada na bliskajočo se grafiko, se bo veliko mrščil.



Naslov zaenkrat še ni prijazen modificiranju in nadebudneži morajo za to maličiti datoteke. Kljub temu je paketov lepših tekstur, kot so te, že obilica.



Nether je temno, vulkansko okolje, kjer je treba pošteno paziti, da te nenadoma ne vzame brezno. Kot večini poznejših lokacij mu manjka vsebine.

Meč med rebra

Oziroma v tla. Poleg lesa in nekaterih rastlin so namreč poglavitne surovine razne rude, od premoga prek železa do zlata, diamantov in mineralov. Nucaš jih za večino naprednejših reči, kot so boljši oklepi, pa za varjenje napojev in uroke, s katerimi krepiš opremo. Slednje porablja izkušenjske točke, ki jih zlobkotom poberemo, ko jih porazimo. Čeravno ob njihovem kopičenju nabiramo stopnje, se te prelijejo v jačanje oklepov in orožij. Zato gre v bistvu za eno od surovin, ne za klasično frpjsko napredovanje, saj naš lik nima statistik.

Opremljen z raznotero kramo postaneš strah in trepet življa v jamah, za katerimi ti ni treba dolgo kopati, saj je podzemlje razvejano. Iz redkega obsidiana si izdelaš portal v neprijazno peklensko okolje Nether. Tamkajšnjim beštijam suneš redke surovine, s katerimi odpreš nov portal v ... The End (res), kjer nato kresneš nekega blesavega zmaja po tintari.

In je to to. Kakor Minecraft spočetka vleče s svojo preživetveno usmerjenostjo, po nekaj dneh pogruntaš, da je precej omejen. Nasprotnikov ni veliko in so brezupno zabiti. Creeperje se hitro naučiš vleči za nos, medtem ko leteči ghasti iz Netherja padejo po dveh zadetkih s puščico. Le paličnjakarski enderman je stalna nevarnost, ker zna prelagati kocke in ti razgradi umetelno sestavljeno utrdbo. Za nameček pa se zna teleportirati v napadu, če ga gledaš v oči. Brrr.

Boj je žalostno preprost, saj od blizu pozna le udarec z mečem in blok, ki prepolovi prihajajočo bolečino. Poleg njega imaš lok, pa nekatere napoje je moč metati kot bombe. A najbolj razočara nenavdahnjenost in omejenost okolice. Okej, ko čisto prvič zakoračiš v novo najdeno temnico, te od napetosti prime na stranišče. A njihova vsebina je zelo podobna površini. Ko si zgradiš konkretno trdnjavo, si varen in igra izgubi veliko izziva. Silicijski prebivalci malih vasic so pasivni in so tam le zato, da so. Mlatenja se zato hitro naveličaš, tako kot raziskovanja sicer neskončno velike pokrajine.

Vojska rudarjev

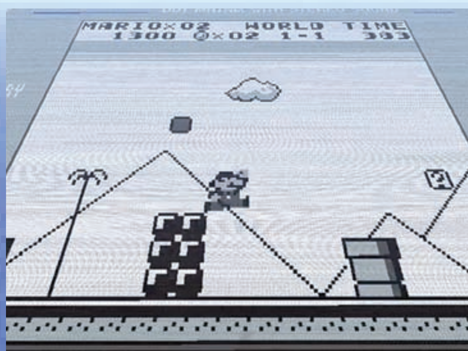
Minecraft zasije šele, ko si priznaš, da (še) ni frpjka in je še vedno peskovnik, tako kot v beti pred letom dni. Se pravi, zaresen graditeljski peskovnik, ne v smislu raziskovalne svobode. In tedaj, ko se v enem svetu znajde več živih ljudi. Večigralstvo temu špilu na prvi pogled ni pisano na kožo, saj je napetost večja, če se moraš skeletorjev otepati sam. A ko zakoračiš na večigralski strežnik in po kratkem sprehodu naletiš na megalomanski dvorec, ki ga je nekdo postavil pred teboj, se dvomi razblinijo. Potem opaziš, da je dvorec lesen in ga zakuriš, ehehe.

Več ljudi pomeni več delovnih rok in tedaj se naučiš okolico razumeti kot glino, ki jo oblikuješ po lastnih željah. Ko na mestu nekdanje kolibe s pomočjo soigralcev zraste grad, ki ga avtomatizirana železnica povezuje z rudniki tri hribovja stran, se zaveš, da je Minecraft resnično nekaj posebnega. In ko ti taisti grad nekdo čez noč zminira, se zaveš, da so posebni tudi nekateri ljudje. V tem oziru gre tudi za socialen peskovnik, saj ti lahko vsakdo razgradi sadove dela in vzniknila je že kopica zvitih prijemov, kako take tečnobe vreči v past z lavo ali dinamitom, preden zalomastijo v tvoj becirk. To prispeva novo dimenzijo, ker naprednejši predmeti šele tu pridejo do izraza. Denimo pritisni mehanizmi in čisto prava logična vezja if-then v slogu LittleBigPlaneta.

Da je ustvarjanje lažje, Minecraft poleg opisanega modusa survival pozna kreacijskega, kjer so surovine neomejene. V njem so ljudje napravili čuda reči, od replik vesoljske ladje Enterprise v 'naravni velikosti' do katedral in z logičnimi vezji gnanih temnic. Ko sam po več neprespanih nočeh uspeš postaviti kvečjemu majhen gradič, se ti zasvita, koliko znoja je šlo v tovrstne zadeve. Množica kreativnih umov je zagonila na stotine delovnih ur po osebi, s katerimi bi zaprmej že našli zdravilo za raka. Samo tisto ni tako zabavno.

Kult kvadrataste glave

V tem grmu tiči zajec: od Minecrafta bodo imeli največ kreativni ljudje, naveličani vodenih izkušenj, ki jih je drugod več kot dovolj. Njegovo eksplozijo popularnosti je moč razumeti kot krik tistih, ki jih klasične igre preveč omejujejo in so v njem našli ustvarjalno svobodo, ki so jo prazgodovinski generaciji nekoč dajale legice. Minecraft je postal domala simbol upora proti velikim založnikom, ki si ne upajo storiti Perssonovega koraka. Zato je kult pripadnosti ogromen in močan. Gorje tistemu, ki si upa kaj reči čez Njegovo Oglatost. Denimo čez podobo, ki je sicer luštno retro, a krvavo potrebuje boljše teksture. In švohotne frpjske, bojevalne in raziskovalne plati. A ravno zanesenjaškost je jedro izkušnje. Drugim naslovom bi grdo poočital manko vodičev in še kaj, Minecraftu pa ne morem težiti, ker je tako edinstven in v resnici začetnik novega, obetajočega žanra.



Da boste dojeli, koliko truda so nekateri pripravljeni vložiti v izdelke, poguglajte 'minecraft super mario land stop motion'. Trije ljudje, osemnajst milijonov preloženih kock in priučena nespečnost.

OČE IN HČI

Kockavo kopanje in grajenje ni Perssonova ideja, saj jo je pobral po igri Infiniminer neodvisneža Zacharyja Bartha, ki ga poznamo po SpaceChemu. Barth zato velja za očeta tega graditeljskega žanra. Toda Infiniminerja je že maja 2009, mesec dni po izidu, pustil vnemar, kar je izkoristil Persson.

Minecraft pa nima samo zgledov, marveč tudi že posnemovalce. Najboljši med njimi je Terraria (opis Joker 216), ki je po eni plati dvodimenzionalno ploščadne narave in zato manj svobodna kot trirazsežni Minecraft. A po drugi ima bolje izražene frpjske elemente. Tisti, ki vas vleče v to smer, jo le preizkusite.



Ob prihodu nove igre in blu-ray filmov Jurassic Park se Quattro spomni, kako so leta 1993 svetu vnovič zavladali dinozavri. Še vedno niso izumrli.

JURSKI PARKUR



Hererazavri so prvi novinci, ki jih uzreš v igri. Vzgojili naj bi jih kot varnejšo alternativo raptorjem, a se tudi te močeradaste spake izkažejo za lačne človeškega mesa.

Paleontologi bi morali Stevenu Spielbergu postaviti slavolok. Kako tudi ne bi, ko pa so dinozavri na velikem platnu dobesedno oživeli. Štefan, tako kot v filmu rad poudarja ekscentrični bogataš Hammond, ni varčeval in Jurski park je bil osupljiv. Meja, do kam je moč spraviti digitalne učinke, se je premaknila za cel razred više. Tudi drugače je bil film dober in je sprožil pravo dinozavromanijo. K temu je dosti pripomogla literarna predloga Michaela Crichtona, ki velja za očeta tehnotrilerja.

Telltale Games so si torej zastavili precej zahtevno nalogo, ko so od Universala dobili kar dve uspešni licenci: Nazaj v prihodnost in Jurski park. Kot je bilo pričakovati, so obe spremenili v epizodna izdelka. Če smo s prvim začeli leto v Jokerju 210, se spodobi, da ga zaključimo z drugim.

Ko so vladali dinozavri

Podnaslov se ne nanaša na obdobje jure, ki je trajalo od 200 do 145 milijonov let pred našim štetjem, temveč na začetek devetdesetih, ko je najprej megauspešnica postala Crichtonova knjiga. Michael, drugače doktor medicine, je sicer že v sedemdesetih pisal tehnološke oziroma znanstvenofantastične srhljivke in režiral par kultnih filmov (Koma, Westworld). V njih se je ponavljala ideja, da se človek preveč rad igra Boga s stvarmi, ki jih ne razume. Veliki met pa mu je uspel ravno z zgodbo o zabaviščnem parku, v katerem so glavna atrakcija dinozavri. Spielberg je zanjo odkupil filmske pravice, še preden je bila sploh končana.

Dogajanje je postavljeno na otoček Nublar, 120 morskih milj od kostariške obale, kjer korporacija InGen

ZNANOST JURSKEGA PARKA

Spielberg je k sodelovanju povabil spoštovane paleontologe, ki so na podlagi fosilnih ostankov pomagali zmodelirati videz kuščarjev. Na filmsko platno jih je nato prenesel deloma kot animatronske naprave (bolni triceratops, glave v velikem planu), večidel, sploh v panoramskih posnetkih, pa kot računalniške animacije, za katere je poskrbel Lucasov hlev Industrial Light and Magic. Šlo ni niti brez igralcev v kostumih, ki so rabili za posnetke raptorjev. Mešanica je dala rezultat, ki je kar uspešno preživel test časa, saj strašni kuščarji (to pomeni grško poimenovanje 'deinos sauros') na zaslonih še danes delujejo v redu.

Kljub temu je film zagrešil nekaj napak, ki so bile zvečine posledice poenostavljanja ali so preprosto delovale bolje od resnice. Dilofozavri so na primer bili dosti večji, a so jih pomanjšali. Tudi raptorji so bili v resnici pol manjši in niti približno tako pametni. Poleg tega so zelo verjetno imeli perje, kar so znanstveniki odkrili šele leta 2007. No, velikanski piščanci gotovo ne bi imeli enakega učinka na gledalca. Prav tako je bosa tista, da tiranozaver ne vidi plena, če se ta ne premika. Ker je bil eden od ultimativnih plenilcev, znanstveniki predvidevajo, da ni imel le odličnega prostorskega vida, marveč tudi razvit voh.

Morebitna razlaga bi se našla v žabji DNK, s katero so v Parku dopolnili plazilski genski zapis. Ravno ta je največja znanstvena hiba. V knjigi Crichton uporabi mešanico več živalskih vrst, a v filmu ostanejo zgolj žabe. Navsezadnje bi lahko uporabili krokodile ali komodoške zmaje, mar ne? Ali ptiče, če so že zarodke tlačili v nojeva jajca, s čimer bi dali vedeti, da so bili dinoti bliže perjadi kot kuščarjem. Ideja, da bi se DNK relativno nepoškodovana ohranila v krvosesnih žuželkah, ujetih v jantarju, sicer ni brez podlage, kajti plazilske rdeče krvničke imajo jedra. Verjeti, da se dedni zapis tako ohrani skozi milijone let, pa je iluzorno. V notranjosti mrtve žuželke še vedno potekajo kemični procesi, ki zraka ne potrebujejo, zato organska snov preprosto razpade na enostavne sestavne dele.



Film Jurski park je večnivojsko popotovanje, ki ga izvrstno obeležita pričujoči sliki. Od zmagoslavja nad naravo, ponazorjenega z zdravljenjem triceratopsa, do povračilnega udarca v obliki t-rexa.

gradi posebne vrste živalski vrt. Iz prahistoričnih komarjev, ujetih v jantarju, so namreč uspeli dobiti dinozavrsko DNK, nakar so z genskim inženiringom oživili izumrle pošasti. A sanje o milijardnem dobičku postanejo mora, ko živali uidejo iz ograd. InGen je poleg rastlinojedcev namreč vzgojil kup mesojedih beštij, od dilofozavra, ki žrtve oslepi in zastrupi s pljunkom, prek kraljevskega tiranozavra do srhljivih velociraptorjev, ki so inteligentni vsaj toliko kot šimpanzi in ubijajo za zabavo.

Jurski park je še danes učinkovita in za pogled lepa zmes akcije in grozljivke s solidno igralsko zasedbo Sama Neilla, Laure Dern, Jeffa Goldbluma in britanskega multidisciplinista Richarda Attenborougha. V njej lahko uživa mladež, saj ne pretirava s krutostjo. Odrasli pa lahko razmišljajo o teoriji kaosa in zaznajo močno sporočilo, do kam lahko pripeljejo neetični poskusi v službi kapitala ter vtikanje v stvari, ki jih še ne razumemo. Kako bi jih, saj nismo nad naravo, da bi jo po božje kontrolirali, marveč smo del nje. Hrana za dinozavre, ki smo jim komajda kos.



Filme je moč kupiti v 'ultimatni trilogiji' v družbi z zvrhano mero dokumentarcev. Tako kot pri Star Wars na BDju so ti neobhodni za dodatno razumevanje tematike, čeprav je izvedenstvo za dobo dinozavrov rezervirano za resno študiranje.

Film, ki je stal 63 milijonov dolarjev, je prislužil skoraj milijardo zelencev, napravil za paleontologijo več kot vsi profesorji skupaj in še danes velja za najuspešnejši ZF po knjižni predlogi. Zato je Spielberg malodane prisilil Crichtona, naj spiše nadaljevanje, in po njem leta 1997 posnel Izgubljeni svet, The Lost World. Čeprav je bil uspešen, predvsem zavoljo t-rexa, ki je lomastil po San Diegu, ni dosegel uspeha izvirnika.

S sicer solidnim tretjim delom iz 2001 je polagoma izzvenela tudi dinomanija. Ta je botrovala kupu licenčnega smetja, od modelčkov prek majic do kock, a tudi resnim knjigam na temo dinozavrov in revijam, ob katerih si dobil sestavljive modele različnih vrst velekuščarjev. Danes sta Edward in Jacob zopet važnejša od t-rexa in raptorjev. To se ne bo spremenilo niti ob izidu vseh treh delov na blu-rayu.

Vrnitev v zmajev brlog

Telltalova serija epizodnic sovpada z izidom trilogije na blu-rayu, a za razliko od McFlyjevih vragolij v Back to the Future zgodba teče vzporedno s filmsko. Ima povsem nove junake: veterinarja Gerryja in njegovo najstniško hčerko Jess, plačanko, ki je prišla po izgubljeno kantico z zarodki, ter drugo ekipo plačancev, ki se vrne na otok pobrat preživele, ki niso odleteli s Hammondom. Reči gredo še bolj narobe, kajti poleg starih reptilnih znancev srečamo še novi sorti mesojedov, tudi vodnega mezozavra, rahlo podobnega krokodilu.

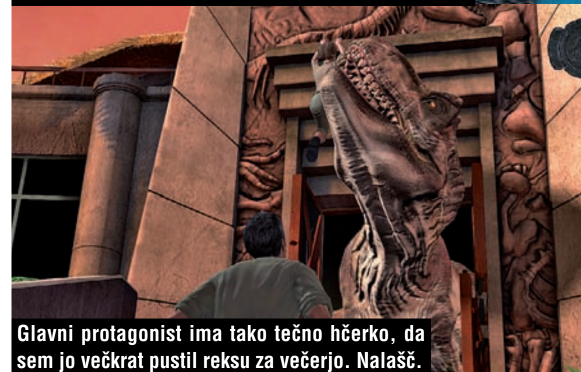
Zgodba razkriva ozadje filma in še razširi prizorišče, saj pokaže sveže lokacije. Te so smiselne v kontekstu zabaviščnega parka in se lepo vklopijo v celotno sliko: vlakec smrti, podvodne atrakcije, ločena znanstvena postaja. A scenarij je najmočnejši del četverice epizod, ki jih v enem paketu dobite na Steamu za neskromnih 30 evrov. Ustvarjalci so v želji, da se prikupijo nedeljski publiki, namreč šli predaleč. Jurassic Park skorajda ni več igra, marveč interaktivni film, kjer veliko gledamo, igramo pa skoraj nič. Interaktivnost ni nič drugega kot kopica zoprnih sekvenc QTE, kjer pritiskaš gumbe v skladu z navodili na zaslonu in običajno udejanjajo paničen beg pred dinoti s skakanjem čez ovire. (Od tod parkur v naslovu.) V vsaki epizodi je tudi nekaj pogojno pustolovskih scen, ki pa sestojijo iz res enostavnega klikanja po par označenih vročih točkah. Slično primitivni so pogovori. V vsem špilu lahko na prste ene roke preštejem take, kjer je važno, katero nit pogovora izbereš. Večinoma dobiš na voljo par možnosti in ne glede, katero izbereš, je izid enak. Sleherna epizoda, ki trajajo po kaki dve uri, je razdeljena na poglavja. Ta lahko znova preigravaš in so ocenjena z medaljami glede na uspešnost pri pritiskanju knofov na tipkovnici ali joypadu.

Skupni vtis ni tak, da igraš preprosto pustolovščino, marveč da si padel v nekaj podobnega starosti Dragon's Lairu, ko moraš zgolj pritisniti pravo tipko v pravem trenutku, da štorija napreduje. Kakšen Heavy Rain, s katerim so Telltale hoteli primerjati svoj izdelek, neki! Prav tako gre v nos, da se vsak del konča z viscem, kar je precej bedasto, saj posameznih epizod itak ne moreš kupiti.

Če je torej zgodbovno novi Jurski park nekako zanimiv, je igralno in cenovno povsem zgrešen. Denar boste bolje naložili, če si privoščite filmski trojček.



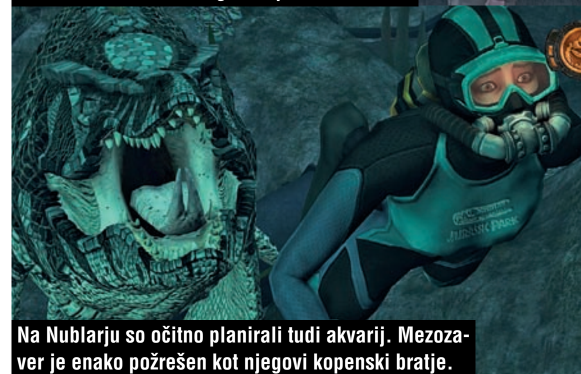
Celo redke pustolovske sekvence so razočaranje. Zverino odženeš tako, da potrobiš in posvetiš z lučmi.



Glavni protagonist ima tako tečno hčerko, da sem jo večkrat pustil reksu za večerjo. Nalašč.



Poglej no, dialog. Naj vas izbira ne zavede, znanstvenica vsakič odgovori povsem enako.



Na Nublarju so očitno planirali tudi akvarij. Mezozaver je enako požrešen kot njegovi kopenski bratje.

DINOZAVRI V IGRAH

Jurski park ni skoparil z izdajanjem licenc. Ocean je razvil akcijsko pustolovščino za pet sistemov, v kateri smo izometrično lutali po parku, amiga in PC pa sta imela še nekaj prvoosebnih strelskih vložkov. Špil si je prislužil biti na naslovki prve številke pokojnega Megazina, v Jokerju 5 pa je dobil solidno oceno 75. Peti špil je napravila Sega za mega drive, in to na modulu in CDju. Prva je omembe vredna zato, ker si lahko igral kot Alan Grant ali kot velociraptor (!), dočim je bila druga kar prvoosebna pustolovščina. Ob izidu Lost Worlda se je zgodba ponovila, a žal le količinsko. Svoj Izgubljeni svet so dobile vse aktivne platforme, opisali pa smo tisto za mega drive in nad njo nismo bili navdušeni.

Istega leta se je na uspeh dinomanije zmagovito prišlepal Turok: Dinosaur Hunter, ki ga je Sneti tistebodi rad kazal kot primer kvalitete nintenda 64. Ravno zavoljo srboritega Indijanca v njem, ki je klal dinozavre v alternativni dimenziji, se je leto kasneje za polom izkazal Trespasser (J64, 46) za PC. Tega je Spielbergovo podjetje Dreamworks v samozagledanosti glavnega programerja Seamusa Blackleyja, avtorja Flight Unlimited, napovedovalo kot novo definicijo prvoosebne streljanke. V resnici pa je šlo za simulacijo plezanja na zaboje z zanič grafiko, ki se še ni mogla zanašati na 3D-pospeševalnike, in zanikrno igralnostjo. Nekatere kvalitete, kot je bil za tisti čas prelomen odprt svet, tako sploh niso prišle do izraza.



Zadnji del trilogije se niti ni več pretirano trudil. Licenco sta dobila Konami in Vivendi. Prvi je naredil kup špilov za game boy, Vivendi pa solidno tajkunščino Operation Genesis (J116, 76), v kateri si se sam preizkusil v upravljanju živalskega vrta z dinozavri.

Se bo s tem zgodba končala? Novih filmov verjetno nekaj časa ne bo. Govorilo se je sicer o četrtem delu, a so ga ob Crichtonovi smrti postavili na hladno. Zato pa krožijo govorice, da kanijo Traveller's Tales napraviti Lego Jurassic Park!

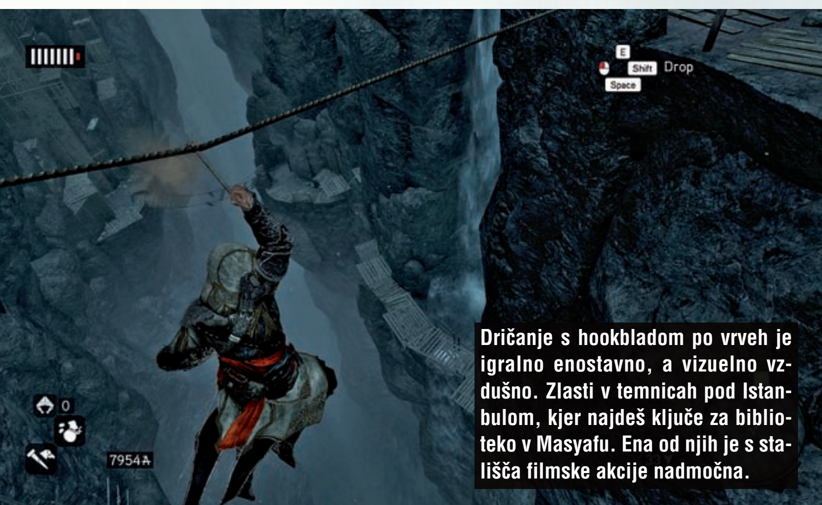


Yusuf je morilski kolega, ki te uvaja v Istanbul. Liki niso posebej izvirni, so jih pa dobro oglasničili in so prepričljivi ter dokaj življenjski.



Altaïr se bojuje enako kot Ezio, kar pomeni, da boj mano a mano ni napredoval. Igra bi po končanju potrebovala new game+ z bolj zajebanimi sovragi!

Assassin's Creed: Revelations



Dričanje s hookbladom po vrveh je igralno enostavno, a vizuelno vzdušno. Zlasti v temnicah pod Istanbulom, kjer najdeš ključe za biblioteko v Masyafu. Ena od njih je s stališča filmske akcije nadmočna.



Stražarji, skriti v takihle nedostopnih foglavžih, ti znajo s streljanjem fino prekrižati načrte. Znebiti se jih moraš z bombo.

U*trujen sem, Sneti. Počutim se starega,"* mi s priokusom grenčice reče Ezio Auditore da Firenze. Posedava na udobnih blazinah v eni od mnogih istanbulskih čajnic. Tale se ponaša z razgledom na Bosporsko ožino, ločnico med Evropo in Azijo, in človek se ob jadrih ter galebih zlahka zasedi. Jesen je, a vročina pritiska. Uhaja iz tlakovcev, zbira se v prosojne oblake, ki tančično maskirajo zamirajoče sonce. Tudi najin čaj je kadeč – kot kri mimoidočih, nagnjenih h vojskovanju in krutostim za širitev osmanskega cesarstva.

Le Ezio je hladen. Njegov obraz je bled, poln gub, in ko sega po čašici ter se preseda, so gibi malo počasnejši kot njega dni. Toda še vedno sedi strumno in sokolji pogled, namenjen natakarju, kaže, da z njim ni dobro češenj zobati. Tako kot tedaj, ko je v Benetkah in Rimu rinil en meč v sovražne soldate ter drugega v godne dečve, odvisno od priložnosti.

"Čaj je za en drek," pripomni, kot bi bil res že tečen penzioner. Dobro, da se ob tem rahlo, hudomušno nasmehne, drugače bi me do konca zaskrbelo.

Tak je Ezio. Po eni strani neusmiljen morilec, razkrivalec templjarske zarote in zagovornik reka *'Chi s'aiuta, Dio l'aiuta'*. Na drugi diplomat, premišljevalec in lahkosrčen spogledovalec, vedno pripravljen na šalo ter zvračanje vrčkov. A kljub vsemu šarmu začutim, da kazanova, atlet in junak v njem venijo.

Od Rima do Jutrovega

Morebiti ga je zmatrala že pot, saj se je iz Italije, po kateri je vandral v Assassin's Creedu 2 in Brotherhoodu, podal na skrajni rob Evrope, v Carigrad. Tam mora leta 1511 pred templjarji najti pet ključev za odklep Altaïrjeve knjižnice v trdnjavi morilcev Masyaf. V njej je skrivnost, povezana s starodavnim artefaktom 'onih, ki so bili prej'.

Reči več bi bilo kvarniško, tako ali tako pa je tale nova Eziova avantura le še en korak na poti do Creeda 3. Zanimivosti so namenjene predvsem tistim, ki so Eziovo sago spremljali že prej. Taki bodo veseli razkritij glede Ezia, Altaïrja, Desmonda, ašašinov in templjarjev, dočim bodo novinci prejkone izgubljeni v klobčiču dogodkov, detajlov in oseb. Med njimi so znane zgodovinske osebnosti, kot sta princ Sulejman, kasneje sultan Sulejman Veličastni, in Niccolo Polo, oče Marca Pola.

Toda izpovedana zgodba je boljša kakor v Bratovščini. Več se zgodi, več ozadja se razkrije, boljši je konec in v godljo je mojstrsko vpletena zarota Bizantincev, ki bi si radi povrnili nadzor nad mestom. Predvsem pa si je povrnila pogrešano resnost. Templjarji niso a priori zlobneži, morilci pa ne plemeniteži, razloženo je kriptično alamutsko geslo 'Nič ni resnično, vse je dovoljeno', opazni sta relativizacija stališč in denajstikizacija.

S tem se sklada Eziova resnost, saj je impulzivni ženskar s čopom stvar včerajšnjika. Sedaj je star dvainpetdeset let in življenje ga je obrusilo. Ne najde več smisla v neresnem spogledovanju, zato mu v Istanbulu skrajno dogaja nelajdrasta lastnica knjigarne Sofia Sartor. In čeprav se njegova moralna stališča niso bistveno spremenila, jih opazovalec vidi drugače. Za to med drugim poskrbi menjavanje vidikov v pripovedi. V njej glavni lik ni le Ezio, marveč v več spominskih pasicah tudi Altaïr, ki na mlada leta zapusti utrdbo Masyaf in red ašašinov ter se na stara vanj povrne. Tu je moč izvedeti nekaj ključnih pripetljajev starega morilskega prvaka, njegovo osebno tragedijo in navezavo na tretji del, ki se bo morebiti odvijal v Egiptu.

Na vzhodu malo novega

Človek ima kamnito srce, če se ne prikloni vzdušju velikega Konstantinopla, v katerem lahko Ezio kadarkoli gre kamorkoli peš ali se na vnaprej določene lokacije teleportira skozi podzemne rove. Spočetka se zdi nekam mlačen in ne tako impozanten kot Benetke. A kmalu razkrije svoje tihe čare, ki so ostali z menoj, čeprav mi je kraj bolj tuj od italijanskih.

Ker je minilo komaj slabih šestdeset let, odkar so ga Osmani vzeli Bizantinskemu imperiju, je Carigrad bogata mešanica arhitekturnih slogov in kulturnih vplivov. V njegovih štirih glavnih četrtih je moč srečati tako orientalske plesalke, janičarje in ljudi s fesi kot zahodnjaške meščane ter cigane. Ezio se vzpenja zdaj po minaretih, zdaj po starih rimskih stavbah, obišče ruševine antičnega gledališča in se sprehodi po velikem, obljudenem bazarju. Lepo poustvarjenih znamenitosti je mnogo, med njimi cerkev Hagija Sofija, Bajazidova mošeja, palača Topkapi, Galatski stolp, rezervoar Cisterna bazilika, Valensov akvadukt in Teodozijevo pristanišče. Čeprav se vreme ne spremeni, se dvigne sonce in pade mrak, ob njem pa imami zateglo žebrajo molitve. Je pa res, da se razen v Istanbulu heroj bežno znajde le še v votlinskem skalnem mestu v anatolski regiji Kapadokija, ki je neimpresivno, in v od prej znani morilski trdnjavi Masyaf.

Starega psa ne moreš naučiti novih zvijač, pravijo na severozahodu, in Auditore da Firenze je dober argument za resničnost reka. Kar počne, močno spomni na njegove prejšnje odprave. Levji delež početja je natanko tak kot v Brotherhoodu, ko je mešal štrene Borgijcem. Po naseljenih ulicah se giblje, med strehami skače in po zidovih pleza na svoj značilno enostavni način, kot bi nekdo za skakanje zgolj tiščal nadzorno



Davincijevskih statičnih orožij kot v Brotherhoodu tokrat skoraj ne vihtiš. Imaš pa še vedno padala in naletiš na bruhalnik ognja.



Stolpično branjenje je med drugim še en primer drobljenja vsebine v Assassinih. Po strehah razpostavljaš morilce in streljaš po sovragih na ulici.

palico in gumb. Novost je kavelj 'hookblade', ki mu zaradi večjega dosega omogoča še lažje ploščadenje, dričanje po priročno razpetih vrveh in spotikanje zasledovanih. S hookbladom se je še bolj ajnfoh povzpeti in z višav z orlovskim pogledom oprezati za ključnimi osebami ter sledmi, ki jih puščajo.
Kajpak ne umanjka skrivanje z visenjem z robov streh in postopanjem za stebri, kot veli Assassinovo lahkotno tiholazniško izročilo. Šunjanje ni težavno, a je mestoma le postavljeno na preizkušnjo, zlasti pri templjarskih stolpih, kjer Ezio prižge ogenj in se tako znebi tujskega vpliva na tisti del mesta. Slično je počel v Bratovščini, a sedaj mora začopatiti poveljnika, ki je lahko bodisi pogumen, bodisi strahopeten in jo hitro podurha v stavbo, če zazna nevarnost, nakar je treba počakati, da lahko poskusiš znova. Ta zasledovanja znajo biti vsled kupa okoliških sovragov napeta.
Če Ezia odkrijejo ali se sam odloči za boj, ga sovražniki vnovič obstopijo in ga džentlemansko napadajo eden za drugim, da jim ja lahko dokaj preprosto odbije udarce in jih zakolje z enim od številnih od prej znanih orožij, od rezil v rokavu prek buzdovanov in mečev do samostrela. Če ima s capini težave, jim lahko skuša zbežati, se skriti v seneno kopico ali grm, dokler se ihta stražarjev ne razkadi, ali na pomoč poklicati zaveznike. Osnovni so ašašini, ki jih je rešil krute usode in mu zdaj sledijo, najame pa lahko tudi ciganske plesalke, ki soldate premotijo, tatove ali kmečke hruste. Sčasoma si kupi boljše dele oklepa, vedno pa se lahko zateče k strupenim puščicam in pištoli.
Domala vse to je znano iz Bratovščine, tako kot številna stranska opravila. Ezio kupuje nepremičnine, od trgovin do znamenitosti, pošilja morilce na opravke v druga evropska mesta, lovi templjarske kurirje, si barva oblačila in tako dalje. Pot je zelo linearna, saj je ponudnikov misij malo, nekateri elementi pa so sami sebi namen in neosmišljeni. Recimo nabavljanje zgodovinskih literarnih del, v katere niti pogledati ne moreš, lastništvo objektov, od katerih ni haska, in brezzvezno razpošiljanje podrepnikov po drugih krajih, ki jih ašašinski red s tem prevzema templjarjem. Tudi uganke z opazovanjem okolice in povezovanjem simbolov, so skorajda poniknile. Vse, kar je ostalo od rabe eagle visiona, je prepoznavanje ljudi in znamenj, pri čemer ni treba storiti nič drugega kot pomeriti vanje.

OZADJE IN KRONOLOGIJA

Pripoved o ašašinskem redu je postala tako napihnjena, da je velik del Revelations sestavljen iz pojasnjevanj manjkajočih koščkov in motivov nastopajočih. Neposvečeni naj vedo, da gre za fabulo o dveh nasprotujočih si klikah – templjarjih, ki bi radi človeštvo vodili s trdo roko, s čimer bi ga zaščitili pred barbarskimi nagnjenji, in morilcih, 'assassinih', ki na oltar postavljajo osebno svobodo, čeprav ta vodi v spore ter nestabilnost. Njihovo geslo je 'Nič ni resnično, vse je dovoljeno', kar je vzeto naravnost iz slovenskega romana Alamut pisatelja Vladimirja Bartola. Avtokracija proti demokraciji, Putin proti Evropi ... mir proti vojni?
Zanimivo je, da serija niha med dokaj otroškim črnobelim slikanjem teh polov, kakor vidimo v AC2 in Brotherhoodu, ko je Ezio mlad, ter kompleksnejšim, kjer je pogled relativiziran in templjarji niso zasužnjevalni zlobci, kar izpostavljata enica z Altaïrjem ter Revelations s starejšim Eziom. 'Nova svetovna ureditev', ki jo hočejo templjarji udejanjiti skozi korporacijo Abstergo, ne bi bila podobna zatiranju iz Orwellovega 1984, marveč bi šlo za benigno tiranijo.
Tretja frakcija so skrivnostni, polbožji, atlantidoidni predniki ljudi, 'Tisti, ki so bili prej', ki na človeško zgodovino vplivajo s svojo zapuščino artefaktov. Mednje sodijo Rajska jabolka, ki so sposobna prilagajati človeške misli in so s tem pisana na kožo templjarskemu načrtu.
No, glavni lik niza ni ne italijanski morilec Ezio Auditore da Firenze, ki deluje v 15. stoletju po Italiji in Istanbulu, ne morilec iz Sirije Altaïr ibn-La'Ahad ('Letalec, nikogaršnji sin'), čigar domena je Bližnji vzhod 12. stoletja. Niti niso to zgodovinske osebnosti, ki so jih scenaristi pridružili glavnima sprtima stranema – papeška družina Borgijcev v Brotherhoodu se recimo udinja templjarjem, dočim se ima Sulejman Veličastni v Revelations za položaj zahvaliti ašašinom. Osrednja figura je pravzaprav Eziov in Altaïrjev potomec Desmond Miles. Ta je v naši sodobnosti zguba, dokler ga ne priklopijo v neznansko zmogljiv računalnik Animus. Ta omogoča sprehajanje po genskem spominu, kar pomeni, da igramo igro v igri. Desmond je sam po sebi nezanimiv lik, ki pa prevzame lastnosti prednikov, kar kaže na to, da Animus vpliva na njegove možgane. V Revelations je moč z zbiranjem koščkov spominov – ustreznica perju iz enice – odkleniti spomine, ki so udejanjeni v obliki prvoosebne ploščade z miselnimi elementi (slika spodaj). Stilsko so super in vsebinsko v redu, igralno pa precej nerodni in zateženi.



Glavna serija

Assassin's Creed
PC, X360, PS3, 2007 – Joker 178, 74
12. stoletje, Altaïr, Jeruzalem + Akra + Damask.

Assassin's Creed 2
PC, X360, PS3, 2009 – Joker 197, 88
15. stoletje, Ezio, Firence + Benetke + Rim.

Assassin's Creed: Brotherhood
PC, X360, PS3, 2010 – Joker 213, 81
16. stoletje, Ezio, Rim.

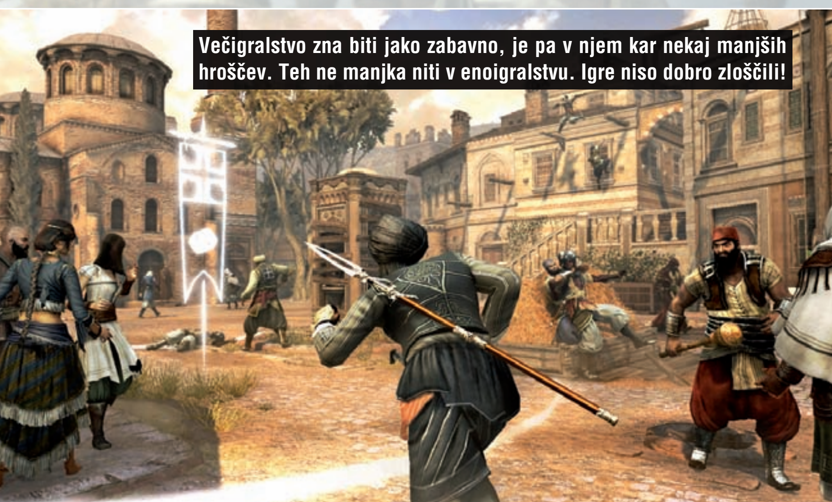
Assassin's Creed: Revelations
PC, X360, PS3, 2011 – prav zdaj
16. stoletje, Ezio + Altaïr, Carigrad + Kapadokija.

Odvrtki

Assassin's Creed: Altair's Chronicles
DS, iOS, Android, 2008 – Joker 176, 50)
12. stoletje, Altaïr, Jeruzalem + Akra + Damask.

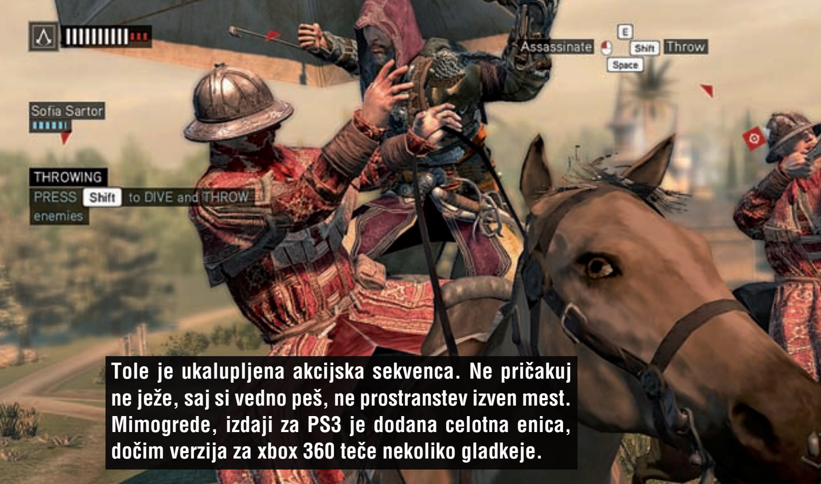
Assassin's Creed: Bloodlines
PSP, 2009 – Joker 197, 45
12. stoletje, Altaïr, Akra + Limassol + Kyrenia.

Assassin's Creed 2: Discovery
DS, iOS, 2009 – Joker 198, 60
15. stoletje, Ezio, Španija.

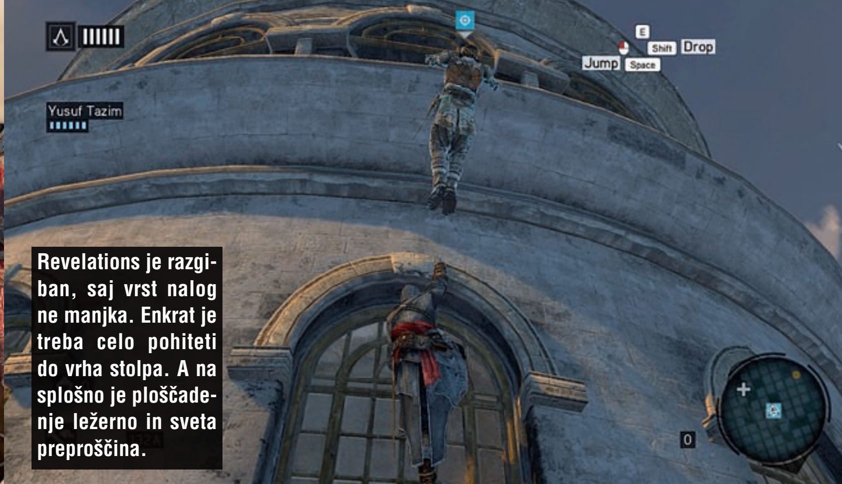

Večigralstvo zna biti jako zabavno, je pa v njem kar nekaj manjših hroščev. Teh ne manjka niti v enoigralstvu. Igre niso dobro zloščili!



Janičarski gvanti so bogati in njihove maske detajlno izrezbarjene. V videz je šlo obilo truda, skoraj neverjetno za enoletni razvojni cikel.



Tole je ukalupljena akcijska sekvenca. Ne pričakuj ne ježe, saj si vedno peš, ne prostranstev izven mest. Mimogrede, izdaji za PS3 je dodana celotna enica, dočim verzija za xbox 360 teče nekoliko gladkeje.



Revelations je razgiban, saj vrst nalog ne manjka. Enkrat je treba celo pohiteti do vrha stolpa. A na splošno je ploščadenje ležerno in sveta preproščina.

Opazno je torej popreproščenje nekaterih področij, med katere sodijo tudi štiri ločene temnice, v katerih Ezio išče ključe za biblioteko v Masyafu. Kar so bila v Brotherhoodu komplicirana področja, ki so zahtevala počasno, natančno in bolj premišljeno skakanje, so zdaj krajši, linearni, parkourjevski ringlšpili, v katerih se Ezio ziblje nad globokimi prepadi v nedrjih Zemlje, zasleduje templjarske čolne in sproža velikanske kamnite naprave. Saj so napeti, a težko se je znebiti občutka, da se je v prevodu nekaj izgubilo.

General, granatar

Toda našteto ne pomeni, da novega ni čisto nič in da se Ezio ni vnovič odpravil na kakovostno, raznoliko pustolovščino. Frišnost so bombe, ki jih naš junak pri pultih lastnoročno sestavlja iz najdenih materialov. Imeti mora vsaj eno posodo, smodnik in dodatek, kar omogoča veliko kombinacij. Nekatere granate so polne šrapnelov, ki ubijajo, druge po tleh raztresejo bodice, tretje privlečejo stražarje ali jih omamijo, četrte se sprožijo, ko se kdo spotakne ob vrvico, pete izpljunejo gost oblak dima, ki sovražnike prisili h kašljanju in Eziu omogoči pobeg.
Bombe, ki jih je moč nositi le omejeno število, so nujne za odstranjevanje nove vrste stražarjev, ki so oboroženi s puškami in nameščeni v drugače nedostopnih kletkah. Koristne so takisto v spopadih z janičarji, ki znajo biti hudo neugodni, zlasti če jih je več. Opremljeni so tako s hladnim kot strelnim orožjem, imajo dobre oklepe in se ne pustijo ubiti z eno kontro. Komplikacije znajo biti tudi z nekaterimi drugimi težaki, kot so hitri borci z noži in nindža napadalci, ki Ezia občasno na ulici naskočijo od zadaj. Boj z uvedbo janičarjev ni postal zapleten ali blazno napreden. Je pa zaradi njih in bomb še bolj dinamičen.
Nadalje je opazen večji poudarek na tem, da je Ezio mojster ašašinskega reda. Ne mine dolgo, da lahko prikliče do tri skupine kolegov morilcev, ki se poženejo nad tarče in se z njimi vzdušno bojujejo. Dokler niso izurjeni, so pri tem šeprtljavi, a kasneje priletijo kot puščice, mečejo granate, skačejo s stavb ... Izvrstno je opazovati, kako stražarji Ezia opazijo, nakar ta zažvižga na pomoč in okoli njega nastane huda štala, medtem ko se sam kot pravi general umakne na varno. To je naš majstor sicer počel že na svoji rimski odpravi, ampak tokrat je bojevanje med ubijalci in soldatesko opazno bolj razgibano ter vzdušno.
Ta poveljevalski občutek daje smisel drugi noviteti: branjenju brlogov morilcev. Templjarji jih lahko napadejo, če Ezio predolgo pusti, da vedo zanj, nakar jih mora braniti v inačici tower defensa. Kot komandant gleda na ulico, ki vodi do brloga, razpostavlja enote po strehah in na cesto daje ovire, ki zavdajo v valovih prihajajočim napadalcem. Komplicirano ni, saj ni velike razlike, če razpostavi puškarje, lokostrelce ali metalce osti. Tudi zato, ker ima venomer na razpolago močan topovski udar in strel iz puške. Je pa podigra še en kamenček v zdaj že pošteno razprostranjenem mozaiku Assassin's Creeda.

Tapiserija nožev v hrbtih

Celo preveč razpostranjenem. Eziova tretja naloga je sicer vznemirljiva, pisana in podložena z resnejšo zgodbo. A globino poudarja le na nekaj mestih, namesto česar raje kopiči elemente, od katerih niso vsi izvirni, niti pametno umeščeni. Najmanj pri adrenalinski, toda že kar smešni zaključni jagi, kakršno bi napletel pogrošen roman.
Pogledam Ezia. Pod tisto rahlo smešno kapuco – vedno sem se spraševal, kako hudika kaj vidi izpod nje?! – ima priprte oči. Razmišlja, koga bo naslednjega razparal in kako bo ašašinski red popeljal do zmage nad templjarji? Morda. Vendar se mi bolj dozdeva, da si želi spanca v domači postelji, ki mu jo bo grela zala Sofia. Še vedno je silak, a morda je prav, da je tole njegova zadnja avantura.

AŠAŠINSTVO V VEČ

Ker z Eziom težko debatiram o internetnem večigralstvu (takega na enem PCju, X360 ali PS3 ni), bom to storil tu. Multiplayer smo prvič v seriji videli v Brotherhoodu in tale v Revelations se dodobra zgleduje po njem. Osnovni modus wanted te postavi v mestno gnečo na dokaj majhni karti in ti pripiše, da moraš nekoga najti in ubiti, a hkrati si ti predpisana žrtev za nekoga drugega. Bolj kot si akrobatski in aktiven, hitreje boš verjetno našel cilj, a bolj se izpostaviš. Tako kot prej imaš na voljo poklice in veščine (perke), ki jih izbiraš in sproti nadgrajuješ, kar je sedaj malo globlje. Kajpak so prisotne modusne variacije, kot sta deathmatch,



kjer ni radarja, ekipna inačica lova na zastavo, kjer kradeš artefakte iz sovražne baze, širjenje okužbe in dobrodošla trenažna karta za začetnike. Toda zvezda ostaja temeljni način, v katerem je mrščavica, ko ne veš, ali so te zaznali, dobesedno otipljiva. Zemljevidi temeljijo na resničnih lokacijah in na njih se odpravimo tudi na otok oziroma v mesto Rodos. Novih je le pet, medtem ko so štirje reciklirani od prej, moč pa je odkleniti nočne in mrakobne izpeljanke. In s tem, ko se večigralsko udejstvuješ, razkrivaš koščke templjarske zgodbe. Ni ravno bistvena, a vendarle.
Novosti so dobrodošle, čeprav majhne, kajti podobno kot ves Revelations se njegov večigralski del močno opira na predhodnika. Je simpatičen in nekaj posebnega, toda večina se z njim ne bo ubadala. Morebiti ravno zaradi tega, ker je nenavaden – ali ker Assassine igrajo predvsem zaradi puščavništva, ki vnovič nosi baklo.


Carigrad je veliko mesto, naphano z raznimi znamenitostmi. Zgoraj sta egipčanski obelisk pri rimskem hipodromu in veliki bazar, spodaj pa Teodozijevo pristanišče in Hagija Sofija. Ta ima v Revelations glede na historična dejstva preveč minaretov, saj so ji končno podobo dali petdeset let kasneje.

*"Sic transit gloria ašašini," brezzobo modruje **Sneti**, ko gre na zajtrk v domu geriatričnih morilcev. Strežejo ubito žvarovino in krvne napoje.*

78 igralna, zabavna, raznolika, vznemirljiva, dolga ✔ občutek voditeljstva ✔ odrasla zgodba ✔ tihe lepote širnega prizorišča ✔ še ena vmesna postaja brez večjih inovacij ✖ nedodelanost in samosebinamenskost določenih elementov ✖ širina na rovaš globine ✖ hrošči ✖ Ubisoft

Sem originalen in pripravljen nate!

Microsoft® Office Windows® 7





Enkraten čas za dve čudoviti darili v enem!

NAGRADNA IGRA

TVOJA ORIGINALNA IDEJA LAHKO PRINESE ČUDOVITO DARILO!

Povej nam zakaj si **ORIGINALEN** in **POVŠEČKAJ** prijatelje. Najbolje ocenjeni avtorji originalnih idej boste prejeli eno od čudovitih daril za praznike.

Sodeluj zdaj:
www.microsoft.com/slovenija/darilo



Trije razlogi, zakaj je osebni računalnik z originalno Microsoftovo programsko opremo prava izbira:

ZAŠČITEN
pred virusi in zlorabo podatkov

KREATIVEN
pri delu in zabavi

KOMUNIKATIVEN
doma in na poti

Osebni računalniki s programsko opremo **Windows 7** in **Microsoft Office 2010** vključujejo vse, kar potrebujete za brezskrbno delo in zabavo.

Microsoft®





Preprosti QTEji bolj sedejo joypadu, saj mlatenje po preslednici in enterju ni tako elegantno. Na žalost se pričakovanja glede akcijskega filma, zmešanice dirkanja in heavyrainovstva, niso uresničila. Štorijalnost ni omembe vredna.

Need for Speed: The Run

Ne razumem EAja. Po dveh poštenih Shiftih in solidnem Hot Pursuitu sem bil prepričan, da ga zdaj ne bodo več biksali. Ampak ne. Oni ponovno najamejo studio Black Box, ki je razvilo tri najbolj porazne NFSje doslej, ProStreet, Unleashed in World, ter nam skušajo eno tako budgetno igrico prodati kot polnopraven izdelek in novo poglavje uspešnega niza. Glavna zamera je namreč ta, da je kljub snetosekirni zabavnosti za kratek čas špil enostavno občutno podhranjen v vseh smereh. Zato je to primer igre, pri kateri ocena ne gre na rovaš kakovosti, marveč količine vsebine. 45 za računalniško oziroma 60 evričev za konzolastično inačico naslova, ki bi moral biti najmanj pol cenejša dolzvlečka, je zato nategunska poteza.

Razočarajoča zgodbovnost

Dirka nima nikakršne širine, saj je zaradi štorijalne vpetosti le veriga docela zaporednih voženj, ki se začne v San Franciscu in zaključi v New Yorku. Na pet tisoč kilometrov dolgo gonjo se prijavimo kot srednje simpatičen mulec Sam Harper z veliko dolžniškega masla na glavi, ki mu ga lahko spere le zmaga. To pove uvod, ki se, precej nenavadno, začne z gumbe pritiskovalno sekvenco (QTE), slično mehaniki in vzdušju Heavy Raina. Tako interaktivno podajanje štorije oziroma dogodkov med dirkami, ki so večinoma bežanje banditom ali policajem, je vsekakor svež sestavni del tako v seriji kot v žanru. Radovednost je bila zato precejšnja.
Na žalost pa je rezultat domiselnosti navzlic mlačen. Niti ni problem, da ta sklop ne predstavlja nikakršnega prstnega izziva. Razočara količina tega oziroma nasploh pripovedi, na kateri naj bi novi NFS temeljil. Obljubljali so namreč nič manj kot interaktiven film, ki bo razgiban, napet in vzdušen tudi izven samega dirkanja. Da bodo etape stalno prekinjale visokooktanske vmesne sekvence, polne prevratov in spektakularnosti. O tem je navsezadnje pričala Bruckheimerjeva oglasna prikolica. Dobili pa smo parminutno kvoto redkih, neprivlačnih čvekalnih posnetkov in kakih pet omenjenih dogodkov z zadanim tapkanjem knofov. WTF? Pojma nimam, čemu igra zaseda dva DVDja.

Dirkanje: zadostno

The Run je bolj arkaden od Hot Pursuita, v smer Ridge Racerja, le brez tako dobrega driftanja čez vogle. Zahtevnosti ni nikakršne, vozni in fizikalni model sta skrajno elementarna, poudarek pa je na gasu do daske po ravnih in širokih cestah z avtomobili, ki gredo že spočetka tristo na uro. Zavora praktično ni potrebna, saj je celo zasnežene zavoje mogoče zvoziti le z odvzemom gasa, dočim je četrta tipka za smejalni plin. Tega kajpakda pokurimo za celo cisterno.
Občutek med vožnjo ni slab, zlasti ko ga z avionsko brzino pičiš po gorskih vijugah. A tudi ni v ničemer prelomen. Vodljivost je v redu. Razen v redek nasproti vozeč promet se ni možno zakantati nikamor. Hitrost je žur in nekaj kreditov dam igri za vzdušje. Toda po drugi plati manjka resničnega izziva, občasni policaji in nasprotniki so docela robotski, okoljski 'hazardi', kakršni so plazovi in helikopterji, pa prepičli. Še občasne bližnjice bi lahko bile bolj pogoste.
Sčasoma postane dogajanje enolično, zlasti ker vseskozi pričakuješ tiste zgodbovne animacije, ki jih kar ni in ni. Za nameček je osrednja nit jako kratka. Svetega Frančiška, Las Vegas in puščavo sem oddelal v prvi krajši seansi, nato sem se v drugi zadričal čez zasneženo Skalno gorovje tja do Denverja, v tretje sem se čez Detroit pripeljal v Chicago, od tam do Velikega jabolka pa je bil le še lučaj. Skupaj vzeto sem z Zlatih vrat do Empire States Buildinga nucal manj kot tri ure igralnega časa, v kar so všteti občutno predolgi nalagalni časi.
Denarja, kupovanja in nadgrajevanja pleha ni, zbrati je moč edinole aerodinamičen kit. Nove avte, ki segajo od prvega golfa do pagani huayre in ne predstavljajo silne motivacije, dobivamo postopoma. Na vsaki od linearno nanizanih dirk moramo brezkompromisno zmagati, kar pomeni bodisi prehiteti določeno število nasprotnikov, bodisi izpolniti časovno normo. To je vse – se pravi tiščalno, enostavno in premočrtno divjanje po desetih različnih transameriških scenarijih ob sluhanju pokrajini primernih narodnjakov.

***LordFebo** gre na limanice EAju, saj je res verjel v nov, izviren pristop in se nadejal interaktivnih Hitrih & drznih. Dobil pa je Suhe & nategnjene.*

56 kratkoročna zabavnost za nezahtevneža ✔ AutoLog ✔ filmska izkušnja se ni udejanjila ✖ orenk preohrna vsebina ali močno navita cena ✖ **Black Box / EA**

Večigralstvo

Poleg dirke na vzhodno obalo se je možno preizkusiti še v seriji izzivov, ki pa so enaki dirkam v kampanji in so očitno tam le zato, da meniji ne izpadejo preveč prazni. O krožnih tekmah, duhcih, razdeljenem zaslonu in izklopljivem prometu lahko le sanjaš, saj ni moč znova odpeljati niti posamične proge z željenim avtom. Porazno.
Je pa zato nekoliko bolj dodelana 'socialnost' na daljavo, ki poleg klasičnega in zgledno urejenega multiplayerja, v katerem sodelujoči glasujejo za steze, vključuje v Hot Pursuitu predstavljen AutoLog, Gre za servis sporočanja enoigralskih časov in metanja rokavic prijateljem s seznama. Če je skupnost bližnjih dovoljšnja, ta element doda vrednost puščavniškemu modusu in bi moral postati privzet v vsaki dirkalnici. Tako igranje v več kot deljenje in podiranje rekordov odklepata nove različice dirkalnikov, do katerih drugače ni mogoče priti.
Vseeno pa večigralstvo in AutoLog ne moreta zasenčiti splošne mršavosti vsebine, za katero terjajo toliko kot recimo za Forzo 4. Ko bo špil izšel kot pocenka za 15,99, morda. Zdaj pa gotovo ne!

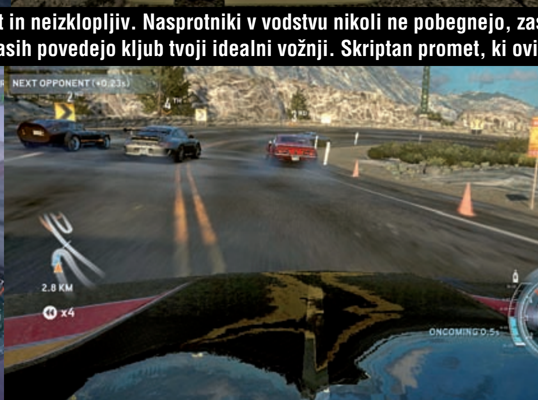
Napovedovali so 'dinamične nevarnosti', dogajanje na progah nalik Split Secondu, kjer so se rušile bajte in slično. V resnici se ne petdesetih brzincih 'nekaj zgodi' le dvakrat ali trikrat.





Tako imenovani catch-up je privzet in neizklopljiv. Nasprotniki v vodstvu nikoli ne pobegnejo, zasledovalni pa ti stalno dihajo za ovratnik. Enako na elastiki so policaji, ki včasih povedejo kljub tvoji idealni vožnji. Skriptan promet, ki ovira le tebe, samo še poglobi nenaravnost.









Boji gradijo na sekvencah QTE in lahkotnem taktiziranju. Zaradi potezne zasnove je pametno pričeti s švohotnejšimi nasprotniki. Če je to seveda mogoče, kajti tale šefica se pomnoži in te vrže na finto.



Costume Quest



Ko tekaš po vrtovih, se moraš bosti tudi z bandami mulcev iz soseščine. Rajoni so pač razdeljeni in tu ni šale.



Hlastanje za jabolki, ki plavajo v sodu, je del folklore ob noči čarovnic. Poleg omejenega časa ti nagajajo črvi.



Pogovori se utrinjajo v obliki stripovskih oblačkov. Tim Schafer je poskrbel, da jim ne manjka pikre zabavnosti.

Schaferjeva hiša Double Fine Productions je z dobrotami v slogu Brütal Legenda in Stackinga doslej zalagala predvsem konzolni trg. Tudi s Costume Quest so postregli na tak način, saj je na xboxovi spletni tržnici izšel že lani. No, zdaj je pod okriljem Steama pristrašil na računala in lahko smo ga veseli, saj gre za lahkotno, barvito in bistroumno tepežkalsko frpjčico! Postavljena je v čas noči čarovnic, ki je pri nas vse bolj prepoznavna. Ko jesen zapiha okrog voglov, sede toplina režečih se strahcev in obarvanega listja.

Kaj za pusta hrusta?

Costume Quest okrog tega zgradi privlačno in nenavadno domačno povest. Pošlje te med našemljene otroke, ki se zadnjo oktobrsko noč pripravljajo za pohod od hiše do hiše. To je v ameriškem svetu stalnica, primerljiva z evropsko nabirko v času pusta. A namere se sfižijo, ko enega od mulčkov ugrabijo pošastlji. Ti so pritopotali iz druge dimenzije, plenijo po bajtah in so nasploh tečni. V pogledu od strani se jim zoperstavljaš z deklico Wren ali njenim bratom Reynoldom. Eden ali drugi mora rešiti ugrabljenega sorojenca, če jih nočeš doma hudo slišati. Pot vodi skozi tri večja prizorišča. Prične se v domači soseski, sledi nakupovalni center, ob koncu pa zalutaš na podeželsko zabavišče. Princip igranja je povsod enak in te pošlje obiskat vse domove, trgovine ali stojnice. Ko letaš od hiše do hiše, se za vsakimi vrati skriva prijazen prebivalec z vrečko bonbonov ali grdoba, ki jo je treba premagati.

Izziva se sprva lotiš sam, nakar se ti pridružita prijateljčka Everett in Lucy. Prvi je temnopolt prijaznež, druga znanstvena možgančnica. Med junački žal ni moč preklapljati, zato pa pridejo do izraza maske, ki si jih nadenejo. Pričneš z robotkom, sledijo vitez, kip svobode, vesoljec, nindža in kup drugih. Nove se odklepajo postopoma, sestaviš pa jih iz delov, ki so poskriti po stopnjah. Otroška domišljija je tu bistveno gorivo, saj kostumi nastopajoče prelevijo v prave bojevnike. Ko gre zares, niso več v kartonske škatle našemljeni šolarčki s ponvami na glavah, temveč frajerji, ki znajo močno udariti.

Leseni meči

Pretepi potekajo potezno, ko tvoja in sovražna ekipa izmenoma udrihata ena po drugi. Posebne naprednosti pri tem ni, saj udarce in obrambo prevzamejo sekvence QTE. Glede na navodila mlatiš po zaukazanih tipkah, ki so priročno zgnetene okrog grozda WASD. Čas za reakcijo se sčasoma oži, vendar ne tako, da bi igra postala težavna. Poleg običajnih ima vsaka maškara sebi lasten posebni udarec. Robot sipa rakete, vitez vihti ščit, mačka se nasrši in prestraši sovrage, samorog oživlja padle.

Še en vidik moči so znamke. Kupiš jih ob stojnicah in vsakemu liku dodeliš eno. Ti papirčki imajo vlogo amuletov in nosilcu denimo povečajo napad, mu omogočijo ogibanje nevarnostim, ga zdravijo in podobno. Filatelija ima velik vpliv in ko jo zaobvladaš, boj postane rutinski ritem košnje šibkejših beštij in cikličnega obnavljanja nadudarcev. Zagusti ti le redko in ker zlobniki tudi prosto kolovratijo po stopnjah, ne le čakajo za durmi, se ponavljajočih ritualov naveličaš. Malo večji izziv znajo ponuditi le šefi v slogu zlobne čarovnice in ogromnega kostkota. Vendar se izgubijo v povodnji inferiornih pošasti, kot so troli, zavaljeni magi in kavke.

Ples v maskah

Boj je resda šibka plat, a je le eden od sestavin. Špil je razprostranjen in načrtovan tako, da imaš stalno odprtih več manjših, raznovrstnih nalogic. Igraš se skrivalnice, izmenjuješ zbirateljske kartice, loviš jabolka iz soda. Tudi tu žanješ izkušenjske točke, ki skupinico krepijo. Obenem so prizorišča obsežna in labirintno pregrajena, da te zaposlijo še z raziskovalnega vidika. Nekatere maske premorejo temu koristne sposobnosti: robot zna hitro kotalkati čez taktično postavljene rampe, vitez si s ščitom zaščiti glavo pred padajočimi delci, nindža se zlije z okoljem, vesoljec aktivira žaromeč in vtika nos v temne predele. Teže dosegljivi kotički skrivajo krste s sladkarijami in dragocenimi deli kostumov, iskanje pa je marsikdaj kar težko. Ko iščeš še zadnjo spregledano hišo, si ob množtvu nepreskočljivih ograj res zaželiš zemljevida. Toda prečesavanje ni mučno, saj špil krasita odlično vzdušje in poreden humor. Podobno kot Stacking ga poživljajo številni neigralni liki, ki znajo vedno navreči kako sočno.

Izdolbena buča

Costume Quest je enostaven, a s srcem in občutkom napravljen naslov. Dobiš ga za 14 evrov, kar je za okrog deset ur luštne akcije super, pri čemer je priložen na xboxu plačljivi dodatek Grubbins On Ice. V njem ekipa odpotuje v deželo pošasti, kjer se kuha revolucija. Igralnih sprememb ni, dobiš pa par novih kostumov (gusar zna s kljuko drseti po žicah) in vzdušje je bolj zimsko.

Ko s kartonasto sabljico in zavit v folijo letaš okrog, si krasno prestavljen v otroške dni. Iz vrečke bonbonov resda prileze kak hrošč, prav tako idilo skalita ponavljanje in poprepreščenost. A celostni vtis je tako lušten in prepričljiv, da kar vohaš pomfri in pečena jabolka. Pravljično, toplo in kot nalašč za hladne dni.

Navi sname čarovniški nos in preštеje dnevni uplen. Med karamelami in kovanci najde polno pest čarobnosti.

78 prisrčno občutje ✔ izvirne zamisli ✔ kratkočasnost ✔ prefrigan humor ✔ prijazna cena ✔ rutinski boji ✖ ponavljanje elementov ✖ slaba orientacija po prizoriščih ✖ Double Fine

Lord of the Rings: War in the North

Deset let mineva, odkar je v kinodvorane prilomastila nepozabna Bratovščina in navdušila tako večino ljubiteljev Gospodarja Prstanov kot širno gmajno. Okroglo obletnico bi veljalo proslaviti z odličnim špilom, kar pa War in the North ni. V dobro mu sicer gre šteti kolikor-toliko smiselno stransko pustolovščino v Srednjem svetu, ki je Tolkien v svojem knjižnem opusu ni zabeležil. Drugače pa je izdelek kovačije Snowblind Studios komajda užitna tretjeosebna akcijska frpjka, ki pri prstanovskih pristaših ne bo ublažila čakanja na Jacksonov film Hobit.

Medtem, na severu ...

Osrednja štorija Gospodarja ti je kot bralcu ali filmoljubu bržkone znana, Vojna pa krene po svoje na sever. Predpostavi, da se tik pred znamenitim prihodom hobitov v krčmo Pri Kopitljavčku s Stopačem tamkaj sestanejo trije nepoznani junaki – človeški izvidnik Eradan, škrat Farin in vilinka Andriel. Ti od Aragorna izvejo, da nevarnost ne preži le na vzhodu, marveč da je temni vladar Sauron pričel kopičiti orke in ostale podložne rase tudi severno od Šajerske ter tjakaj odposlal neusmiljenega vojaškega poveljnika Agandaurja.

Trojica se nemudoma odpravi zlobnežu na sled in tekom pustolovščine obišče vrsto v literarnem Gospodarju omenjenih, v licenčnih špilih pa večinoma še neobiskanih severnih krajev. V ruševinah nekoč mogočnega mesta Fornost se druščina zaplete v reševanje orla Belerama in klanje goblinov, pri čemer ji na pomoč priskočita Elrondova sinova ... v podeželski okolici, zaviti v meglo, se junaška trojica poda v podzemne grobnice, da bi poiskala izgubljena vilinska izvidnika ter kaverne očistila okostnjakov ... v hribovitem območju Ettenmoors krepela prekriža z orjaškimi troli ... mimo zasneženih vrhov Meglenega gorovja se prebije v zloglasno hosto Mrkolesje, koder zadek brusi strašljiva Šelobina sorodnica ... v skalnati duplini Nordinbrad se škratom pridruži v bitki proti številno premočnim oblegovalcem ... v severnjaški trdnjavi Carn Dum pa obračuna z glavnim negativcem.

Tja in nikoli več nazaj

Sliši se epsko in zanimivo, a stvarstvo ne izpolni pobožnih sanj oboževalcev Srednjega sveta in vobčih ljubiteljev izmišljenih kraljestev. Tvorci so zamesili zaporedje okolišev, ki so z grafičnega in dizajnskega stališča definicija fantazijske generičnosti. Naj gre za potepanje po podeželskih predelih, zasneženih planjavah ali starodavnih utrdbah, stopnje so skorajda brez izjeme nenavdihnjene, istokopitne in premočrtne. Skozi okoliše vodi ena sama ozka pot, levo in desno omejena z visokimi pečinami ali neprehodnim rastjem, ki se v rednih intervalih razširi v bojno polje ali areno, kamor na skrajno predvidljiv način pridrvijo sovražnikove četice.

Ker te gonijo in oblegajo z vseh strani, priložnosti za česanje lokacij niti nimaš. A četudi se kod pomudiš, zanimivih zaposlitev ne najdeš. Sem in tja naletiš na polskrit zabojnik, ki te obdari z novimi orožji in opremo, zdravilnim napitkom ali cekini. Povsem mimogrede opraviš z nabiranjem zelišč, ki ti ga v obliki stranskih kvestov naprtijo redki prijateljski liki, s katerimi se v kakih treh, štirih od vojne nedotaknjenih lokacijah srečaš v pavzah med klavskmi odpravimi. Eden takih krajev je sončni Razendel, kjer utegneš pokremljati s Frodom in ostalimi člani bratovščine ter se ohlapno seznaniti s fabulo Gospodarja Prstanov. Sicer pa lahko ta počivališča in postransko socializiranje v njih mirne duše preskočiš ter se nemudoma odpraviš na sledeče bojišče.



Z vilinko naj bi napadal z razdalje in skrbel za zdravje kameradov. A tak pristop pride do izraza kvečjemu pri igranju z živimi kolegi.



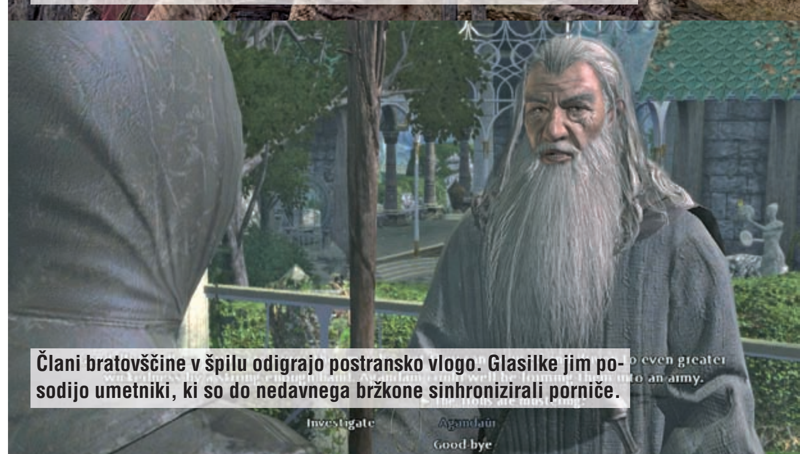
Eradanov talent nevidnosti izkoristiš, da se neobremenjeno približaš nasprotnikom, kot so magi, ki te oblegajo z razdalje.



Posledice mikastenja so na sovragih vidne, dočim se kamera ob zaključnem zamahu približa. Akcija se tedaj upočasni, okončine pa rade odpadejo.



Lord of War? Eh, niti ne. QTEjev ali drugih 'naprednih' prvin Vojna nima. Po capinih udrihaš, dokler se ne pojavi ikona za fatalni udarec.



Člani bratovščine v špilu odigrajo postransko vlogo. Glasilke jim posodijo umetniki, ki so do nedavnega bržkone sinhronizirali porniče.



Orel Beleram je tvoj najboljši zaveznik. V odprtih delih stopenj ga lahko prikličeš, da kanalje pograbi in jih odnese v višave.



Farinov bojni krik je moč okrepiti, da škrat pozornost sovražnikov preusmeri nase in jim ob prejemanju udarcev samodejno vrača škodo.



Tole je eden od Agandaurjevih podrepnikov. Spopad z njim je vse prej kot napet, saj si igra ne vzame časa za prefinjen razvoj likov.



Pri oblikovanju glavarskih kreatur so se tvorci izdatno potrudili. Sicer pa so šefovski obračuni slični običajnim, le da so daljši.


Lokostrelstvo od blizu ne zaleže. Puščice je dobro prišparati za nasprotnike, ki preživijo vrh obzidij.

Prikrajšan si za bore malo, saj omembe vrednih pustolovskih elementov War in the North nima. Prav tako ni na spregled miselnih ugank, kamoli ploščadarstva ali spretnostnih miniigric. Razen če med slednje šteješ čiščenje uletavajočih capinov, ko se vsake toliko postaviš za balisto ali kako drugo statično prožilo izstrelkov. Po obetavnem začetku pa najbolj razočara pretirano stranska, glede na ključne dogodke iz Tolkienovega epa nepomembna zgodba, ki je kanonski po razvejanosti, razodetjih, likih in fantazijskosti nedorasla. Gospodarsko vzdušje je občutno, a le zaradi prisotnosti znanih sovragov, ras in nekaterih legendarnih osebkov. Na enem mestu se denimo snideš s čarovnikom Radagastom Rjavim, ki se ga nemara spomniš iz Silmarilliona, pisateljevega posmrtnega uvoda v Gospodarja. A ta bežna srečanja se praviloma začnejo in končajo v okviru animiranih sekvenc. Tako ti ne preostane drugega, kot da dolgčas odganjaš s hitrim napredovanjem skozi trume Sauronovih zaprisežencev.

Goblinski brodet

Za to početje so ti na razpolago omenjeni trije heroji. Enega nadzoruješ direktno, medtem ko za ostala dva skrbi bodisi umetna pamet, bodisi tovariša iz kosti in kože, če se odločiš za sodelovalno igranje kampanje po spletu za do tri ljudi. Razdeljenega ekrana na peceju žal ni, imata ga PS3 in xbox 360. Med liki lahko načeloma preklapljaš le med posameznimi poglavji (stopnjami) oziroma na redkih temu namenjenih točkah znotraj le-teh. Menjava bojevnika je možna tudi, če igranje prekineš, se vrneš na uvodni zaslon, označiš drugega pustolovca ter z njim nadaljuješ od zadnje snemalne točke. Zato je naravnost moronsko, da med liki ni moč pretikati neposredno med akcijo, saj bi se s tem ognil zamudnemu skakanju v začetni meni.
Čudnosti vmesnika se tu ne končajo. Nabrano opremo in orožja, ki za trenutnega bojevnika ni primerna, lahko preneseš na pajdaša. A kaj, ko se slednjima včasih sploh ne zljubi oprtati statistično boljše krame! Te najdeš še pa još, a ker se spreminja praktično le količina škode, ki jo z novo opremo prizadaneš / utrpiš, se ta frpjska prvina čuti kot nekaj odvečnega in po nepotrebnem kompliciranega.
Vizualne razlike med različnimi krepeli so komajda opazne, podobno pa velja za heroje. Ako se odločiš za človeškega rangerja, boš vihtel predvsem dvoročne meče, sekire, loke in ščite, tvoja specialiteta pa bo začasna nevidnost, ki jo boš z razvijanjem junaka sčasoma nadgradil ter sovražnike presenečal z zahrbtnimi udarci. S trdoživim škratom Farinom bo zamahovanje s hladnimi orožji in pikanje z lokostrelom tolikanj bolj boleče, dočim boš mogel z bojnim krikom sebi ter pajdašema za kratek čas dvigniti sposobnosti. Vilinka zna druščino obkrožiti z magično opno, ki ustavi sovražnikove puščice in ozdravi sotrpine, dočim ji čarovniška palica rabi tako za šeškanje kot razpošiljanje energetskih pljunkov. Talentov, ki jih je moč izboljšati v zameno za izkušenjske točke, je še bistveno več, a ti so glavni in tisti, ki se jih največ poslužuješ.
Glede na plitkost frpjskih elementov tega ne bi sklepal, a tepež je po svoje zadosten. Zaporedja, ki jih je moč izvajati s kombiniranjem švohotnega in močnega udarca, so resda osnovna in ves čas enaka. Zato pa nekaj prepotrebne globine doprineseta obvezna raba bloka in izmikalnega kotaljenja. O kaki hudi taktiki ni govora, treba pa je biti pozoren na zdravje, ki hitro kopni. Ko te Sauronovi ritolizniki onesposobijo, te lahko pomagača oživita (in ti njiju), kar se izkaže za všečno. Razen takrat, ko nemočno opazuješ, kako se sodelavca do tebe skušata prebiti skozi najgostejšo gručo sovražnikov, ki ju razstavi na prafaktorje, namesto da bi krenila levo ali desno.
Da se pretežno nezahtevnega rezanja udov ne naveličaš prehitro, gre zahvala predvsem pestrosti sovragov. Skupna jim je jurišniška umetna pamet in zanašanje na številčno premoč, saj udarce parirajo bolj za okras. A enkrat te pestijo slabotni goblini, drugič orki, tretjič brutalni uruk-haiji, proti katerim ni obrambe, četrtič gorostasni troli, ki klecnejo šele po večminutnem mlatenju. Začopatijo te tudi šamani, ki spuščajo coprnije, in lokostrelci, postavljeni na vrh obzidij. Šefi? Nič posebnega niso, čeprav moram avtorje pohvaliti za animacijo, ki pri večjih kreaturah, recimo zavezniškem orlu Beleramu, všečno izstopa iz siceršnjega tehničnega povprečja.

Kraljeva osmrtnica

Surovo bojevanje je za silo prebavljivo, vendar War in the North ni vreden licence, s katero se kiti. Štorijo, ki na začetku obeta, kovači prehitro zapostavijo na račun premalo poglobljene akcije, ki ji za nameček manjka spektakularnosti. Če izdam, da se srečaš z zmajem Urgostom, a se z njim ne spopadeš, marveč po izmenjavi mnenj mizerno odtavaš dalje, se ti najbrž svita, v katero smer si Tom Bombadil češe brado. Nič, počakaj na filmskega Hobita in upaj, da bo povod za boljše srednjesvetske titule.

En špil, ki nobenemu ne vlada; en špil, ki vse razočara; en špil, ki Casa ne mrdne in v temo ga povrne.

57 **sveža pustolovščina v Srednjem svetu ✔ sodelovalno igranje kampanje ✔ užitno tepežkanje ✔ slab izkoristek licence oziroma pripovednega potenciala ✖ omejena okolja ✖ manko akcijske globine in spektakularnosti ✖ nedodelan vmesnik ✖ Snowblind Studios / Warner Bros.**



Sengoku

“Bolje katana v roki kot gejša na strehi.” Aggressor: Knjiga petih labodov.

66 spletkarjenje! ✔ množica rodbin ✔ solidna umetna pamet ✔ preplitev, a hkrati preveč pomemben boj ✖ nepopolno uvajanje ✖ muhast vmesnik ✖ Paradox Interactive



Kot eno od nerodnosti vmesnika je moč izpostaviti potrebo po upravljanju skozi tri glavne pomočnike (toti možakarji tam dol). Mnogo elegantneje bi bilo, če bi lahko ukazovali skozi province na zemljevidu.

Takole je videti bitka. V prikazu se sicer vidijo neka mencanja z razporedom vojščakov, toda vpliv mehanizmov na izid ti ostane neznan celo po tednih igranja. In na koncu niti ni pomemben, če si dober strateg.

Nemogoče se je ob Sengokuju izogniti pomisli na Total War: Shogun 2 (J213, 91). Okej, Creative Assemblyjeva igra je gigantski spoj potezne in akcijske strategije, medtem ko je Sengoku tipični Paradoxov izum – v prvi vrsti politična realnočasovka z nastavljivim tokom časa. A redko nam v istem letu v roke skočita dve igri s haranjem po fevdalni Japonski, saj smo tudi tu, kot pove že ime, postavljeni v obdobje sengoku od 15. do 17. stoletja, ko je bila Dežela vzhajajočega sonca potopljena v dolgo serijo vojn. Švedi so svoj naslov najavili ravno v času vrhunca Shogunove oglasne kampanje, ko so bili igralci vsi slinasti in so množično prestopali v šintoizem, da le ne bi bili razočarani. Je Sengoku samo nečasten poskus zaslužiti s Shogunovo norijo ali pa zna držati katano, ne da bi se porezal?

Familija

Zunanjost bo veteranom Paradoxovih naslovov, kot sta Europa Universalis in Hearts of Iron, domača. Pred nami je karta Japonske, razkoščkana na množico provinc. Na štartu leta 1467 si lahko izberemo dobesedno kateregakoli fevdalnega gospoda, od šibkih kokudžinov prek daimjov do vrhovnih vladarjev klanov. Niže kot štartamo, zahtevnejša je pot do vrha, saj je treba v vseh primerih zasesti vsaj polovico države in tri leta držati osvojena ozemlja. Hitrost dogajanja nastavljamo v več stopnjah in gledamo, kako se puščice, ki predstavljajo potovanja naših vojsk, daljšajo čez ozemlje. Toda buljenje v karto je le del igranja. Vsaj toliko ga tvori opazovanje tabel, ki dajejo vpogled v kolesje naše vladavine. Uvajanja ni, zato si je treba pomagati z branjem namigov in ubornega vodiča, kar utegne manj potrpežljive hitro odvrniti. Sengoku namreč za upravljanje uporablja mestoma neintuitivno logiko, ki za povrh ni v celoti razložena. Zato bodo wtfjali celo znalci, kaj šele začetniki.

Toda v resnici reč ni tako zapletena. Ekonomija in vojna sta preprosti in bore malo je črevastih tabel kot v Victoriji. Gospodarstvo je omejeno na to, da v posamezni provinci nadgradimo vojaške in ekonomske stavbe. Še enostavnejše je bojevanje. Armade rekrutiramo iz ozemelj, jih damo skupaj in jih pošljemo harat v sosednjo deželo. Sestavljene so le iz pešakov, konjenikov ter arkebuzirjev (vsaj če dovolimo vstop zahodnim misijonarjem), pa še to je manj pomemben detajl. Če jih imaš več, zmagaš. To je to.

Kje je torej za Paradox značilna globina? Podobno kot Crusader Kings se Sengoku osredotoča na politiko in diplomacijo. To pomeni zlasti skrb za lastno rodbino, saj je treba zagotoviti naslednika, s katerim nadaljujemo, ko starosta klana škripne. Sestava familije je podrobna in vsak lik ima več atributov ter osebnostnih potez, ki vplivajo na njegovo obnašanje. Ker skozi te družinske podanike poteka vsa uprava, prebijemo veliko časa pred slikami možakarjev s čopki.

(Ne)čast

Sami imamo namreč lahko v oblasti največ pet provinc, nakar se začne ljudstvo usajati, zato moramo upravo prepustiti vazalom. Hakeljc je kajpak v tem, kako obdržati njihovo zvestobo. Sengoku namreč poleg običajnih diplomatskih možnosti, kot sta sklepanje zavezništev in napovedovanje vojn, pozna zarote.

Pri vsem uporabljamo dve surovini. Denar je namenjen krepitvi gospodarstva in vojsk, čast diplomatskim akcijam in napadom. Sami lahko zaradi omejene količine časti spočetka napravimo bolj malo, zato se je treba izvežbati v zahrbtnosti, da tarčo zasujemo z zavezniki iz več smeri. Časti ni dobro preveč izgubljati, saj te sicer slejkoprej doleti harakiri.

Ko doženeš kaprice vmesnika, je dogajanje kar zanimivo, saj se večina reči zgodi za tančico skrivnosti. Neštetokrat fašemo izdajo ravno takrat, ko se naše vojske ukvarjajo z napornim obleganjem na čisto drugem koncu dežele. Umetna pamet ima kar fajn čut za to, kako ti zariti meč v hrbet. Ko ti uspe v kaosu razviti svoj klan, si ponosen. A po tednu izkušenj dojameš, da je dominacijo enostavneje doseči z golim napadanjem. Trik je v agresivnosti: ker šteje le moč armad, si je treba s sekanjem urno podrediti manjše klane, nakar se vse skupaj prelevi v enostavno partijo Riska z japonskim okusom. Liki so sicer pravi, iz japonske preteklosti, vendar ni zgodovinskih dogodkov.

Čuden tič je tole. Po eni strani je preprostejši od drugih Paradoxovih strategij, po drugi je težavnejši za začetnika. Stavi na pedantno ukvarjanje z rodbino, nakar se izkaže, da po krivdi plitkega bojevanja to niti ni tako pomembno. Igranje pa postane v vsakem primeru monotono. Saj ni slab špil in je zlasti fajn, ko spletke delujejo. Toda praktično vsi ostali Paradoxovi naslovi so boljši.

Pirates of the Black Cove

Pirati te postavijo v škornje novopečenega kapitana v Karibih, kjer se za prevlado borijo tri frakcije: pirati, bukanirji in korzarji. Bolje reči, se ne, kajti vsem je strah v kosti nagnala četrta skupina, zloglasni Gusarji Črnega zaliva. Na tebi je, da med sabo sprte skorbutneže zediniš in jih pod svojo zastavo popelješ nazaj do morske nadvlade. Arkadno se z ladjico prevažaš po karibskem otočju in pleniš plovila, frpjsko izpolnjuješ naloge, ki ti jih zadajajo vodje treh različnih gusarskih frakcij, kopenske naloge pa opravljaš v slogu realnočasovnih strategij.

Na morju je (še) lepo

Sliši se zanimivo in do neke mere tudi je. Na voljo so trije liki, a je igranje z vsemi enako. Z izbranim se na razmajani galeji podaš na morje, da bi prišel do slave in denarja. Brod, ki se pozibava na valovih, gledaš od zgoraj in s strani, vodiš ga s tipkami WASD, dočim Q in E poskrbita za kanone na levi in desni strani. Pogled lahko tudi bližaš s koleščkom, a za to ni potrebe.

Quattro z ARRRRmado piratov napada uboge guvernerje, a ob tem ne čuti posebne naslade.

57 zabaven in raznolik ladjarski del ✔ obilica humorja ... ✔ ... toda količina ne pomeni kakovosti ✖ strateški del brez strategije ✖ špil lahko končaš z le dvema ladjama in celo brez nadgradenj ✖

Nitro Games / Paradox

Kveste dobivaš v rezidencah voditeljev frakcij, ki se ti na koncu pridružijo. Velike koristi od njih ni.

Nekatere naloge, recimo reševanje velikega belega kita, so luštno izvirne. Žal so v manjšini.

Tako ti kot koreta imata statistike. Svoje izboljšuješ z uspešno opravljenimi kvesti, barkači pa dokupuješ opremo in ji tako višaš hitrost, odpornost ter ognjeno moč. Če namreš dovolj novcev, si lahko omisliš boljšo, vsaka od združb ti ponuja dve. Ali pa si jo v morski bitki priboriš, če s katapultom nanjo uspeš izstreliti pogumnega roparja.
Kampanjo začneš pri piratih, nakar ti skladno s pridobljenim slovesom pričneta naloge dajati ostali strani. V glavnem so kurirskega tipa: odpelji se tja, stori to, pridi nazaj. Le občasno se najde izjema, recimo spremljanje in obramba dragocene ladjice, lov na pobegle roparje oziroma pomorske bitke s kakimi posebnimi sovražniki. Skozi opravljene kveste se razpleta štorija. Posledično je potek dokaj linearen, le občasno dobiš več nalog naenkrat in ni važno, v kakšnem zaporedju jih opraviš.
Skratka, arkadno pustolovski del je simpatičen, četudi na trenutke dolgovezen. Zlasti ko se cijaziš z enega konca karte na drugega. Slednje malo omilijo vetrovni amuleti, ki jih pobereš v piratskem pristanu in te lahko hipoma vrnejo tja.

Korzarji ali zergi?

Na kopnem je pesem drugačna. V postojankah poleg novih nalog in nadgradnje plovila novačiš posadko. Vsaka od frakcij ponuja tri vrste skorbutnežev: take za boj od blizu, tiste, ki streljajo od daleč, in težko 'topniško' enoto. Takisto ima kapitan tri razdelke, ki jih lahko zasedejo. Da pa sploh lahko pričneš novačiti, moraš najprej sezidati ustrezne zgradbe.
Že ko se podaš v prve boje, posumiš, da globine ne bo. Nasprotniki uletijo, ko jim prideš v vidno polje, in se nasploh obnašajo umsko zaostalo. Kot najboljša strategija se izkaže čimvečje število lastnih piratov, ki napredujejo po želvje in sesekljajo, kar jim prileti nasproti. Proti koncu, ko se ti pridružijo poveljniki posameznih frakcij, opremiš z vojački tudi njih, kar te le še utrdi v taktiki številčne premoči.
Temu primeren je nadzor. Lahko klikneš na ikonico enote in ji ukazuješ posebej, na pametno grupiranje, postavljanje zased, diverzij, hitre gumbe in podobne reči pa pozabi. Zanimiv dodatek je zdravljenje kompletne kompanije s steklenico groga, a če v početju pretiravaš, se pijana banda preneha boriti.
V strateškem delu skuša špil znova razbijati monotonijo z drugačnimi cilji, recimo podstavljanjem eksploziva, krajo ladje in bežanjem pred premočnim nasprotnikom. A v praksi se to izkaže kot gledanje modre črtice, ki kaže, koliko časa moraš zdržati na neki točki, preden jo pobrišeš drugam. Piratska neubogljivost se kaže še v zatikanju ob vogale, izgubljanju na poti in pozabljanju, da morajo napasti. Ne, oni raje gledajo, kako njihov kapitan spušča kri.



Strateški del je najšibkejša točka igre. Resda pirati in taktika ne gredo skupaj, a malo naprednosti ne bi škodilo.


So pa toliko bolj simpatične pomorske bitke, sploh ko se dokoplješ do spodobne barkače in jo ustrezno nadgradiš.



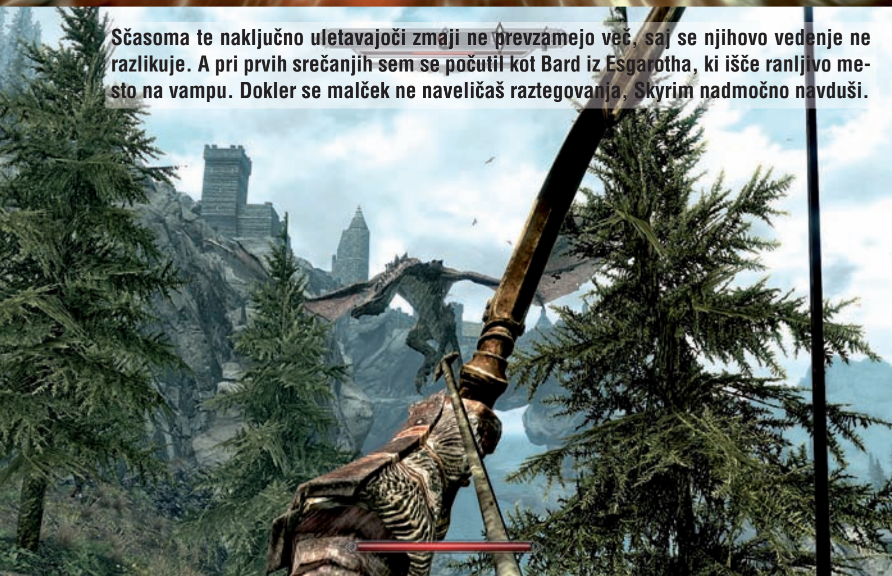
Piratske postojanke so prostor, namenjen tako nakupovanju enot kot pedenanju plovila. Ne bi pa se branil malo pestrejše ponudbe.

Tisoč in ena slaba šala?

Humor je v Piratih prisoten na vsakem koraku. A kot v vsem ostalem tudi tu kakovost niha. V štorijalnem delu se nekajkrat iskreno nasmehneš, dočim imajo nekateri vici častitljivo brado. Še posebej to velja za sporočila v steklenici – več kot tisoč jih je, pobranih s spletne strani PirateJokes.net.
Gusarji Črnega zaliva bi lahko bili simpatična igra, če bi se avtorji Nitro Games odločili, kaj od od nje hočejo. Ladjarjenje je zabavno in bi ga bilo lahko brez greha še več, strateški del pa smrdi. Enostavneje in bolj učinkovito bi bilo voditi samo lastnega kapitana in tako poudariti pridobivanje njegovih izkušenj, čemur bi lahko pridružili spodobno sekljanje. Tako pa se da na Steamu za dvajset evrov dobiti marsikaj boljšega.

The Elder Scrolls V: Skyrim

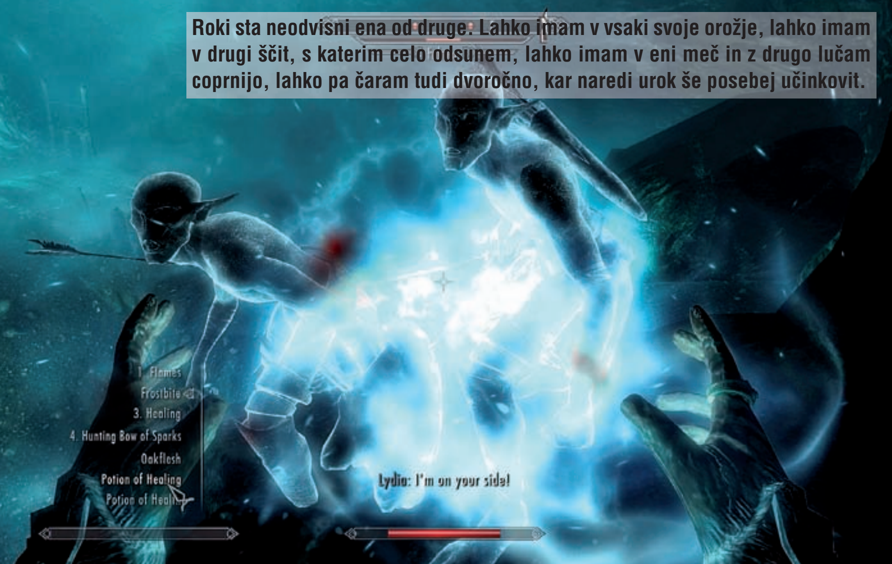
Ozračje je drhtelo od zamolklega rjovenja, ko je velikanska senca prečila polje. Zadnji trenutek sem skočil za skalo in se izognil ognjenemu curku, ki se je usul z neba. Orožnik pred mano, ki je ravno nastavljal puščico na tetivo, ni imel te sreče in v plamenih je telebnil v reko. Krilata zver je še dvakrat zaokrožila nad kmetijo, strmoglavila nad branilce in nato pristala na razvalinah stolpa. Iz života so ji štrlele strelice, ki so jih gardisti prožili v nebo, a ni bilo videti, da bi ji zavdale resnejše poškodbe. Moj vilinski lok in starodavne puščice so drugačne sorte. Sklatile so že marsikaterega zmaja in tudi ta bo v kratkem prizemljen, nakar se mu bom povzpel za vrat in ga pokončal z dobro merjenim udarcem mesarice. Od njega bo ostalo le okostje, sam pa bom bogatejši za novo dušo. Sem namreč Dragonborn, ponovno rojeni lovec, ki ume mogočno zmajsko govorico in ki se edini lahko zoperstavi bogu razkroja.



Sčasoma te naključno uletavajoči zmaji ne prevzamejo več, saj se njihovo vedenje ne razlikuje. A pri prvih srečanjih sem se počutil kot Bard iz Esgarotha, ki išče ranljivo mesto na vampu. Dokler se malček ne naveličaš raztegovanja, Skyrim nadmočno navduši.



Volkodlaki v tem svetu niso nič nenavadnega. Tudi v Skyrimu se lahko oziroma se kar moraš okužiti, saj je to del verige kvestov in pravzaprav nimaš izbire. Z volčjo dlako si močnejši, hitrejši, vendar brez zdravljenja.



Roki sta neodvisni ena od druge. Lahko imam v vsaki svoje orožje, lahko imam v drugi ščit, s katerim celo odsunem, lahko imam v eni meč in z drugo lučam coprnijo, lahko pa čaram tudi dvoročno, kar naredi urok še posebej učinkovit.



Okolica je tradicionalno podrobna in življenjska. Vendar koj zamenjam pol terena za bolj osredotočeno avanturo z več globine. To, da lahko sekam drva, pobiram krompir, kuham paradižnikovo juho in strojim usnje, mi na kvestu epskih razsežnosti ne pomeni veliko.

Ogenj in notranja trenja

Zmaji so se po dolgih stoletjih miru vrnili v Tamriel in nikomur ni jasno, zakaj ter od kod so se vzeli. Kot da ta nadloga ne bi bila dovoljšnja, je dežela na robu državljanske vojne, vse več je razbojništva in za nameček so se nori čarodeji namnožili čez vse meje. Dela pogumnemu pustolovcu torej ne manjka. Ravno sem na poti iz nekega templja, najbrž desetega po vrsti, ki sem ga očistil nekromantske zalege. Cula poka po šivih od vseh zakladov, ki sem jih bil našel, pa še pomagač se šibi pod težo treh oklepov, petih buzdovanov in vreče draguljev. Denar ne smrdi in moram si nabaviti novega konja, saj mi je prejšnji včeraj crknil. Ne vem, od česa, ampak ko sem se vrnil spod zemlje, je tam ležal mrzel in trd kot kamen. Lahko, da so ga volkovi, saj s pametjo ni imel sreče in je sam od sebe napadal močnejše živali. Če le pomislim, da me je stal tisoč zlatnikov! Tudi hišo, ki sem jo z odrekanjem kupil, moram opremiti, čeravno pošteno priznam, da ne vem, čemu jo sploh potrebujem. Zastonj niso niti učitelji, pri katerih vsake toliko časa izprosim uk za mečevanje, alkimijo in lokostrelstvo. Na srečo se splača, saj vidno napredujem v vseh ozirih. Ogenj in led iz mojih dlani sta dolgotrajnejša, roka, ki drži lok, mirnejša, težak oklep ter ščit me čedalje manj motita in na en mah lahko vihtim dve orožji. Ja, prav veselje me je gledati, kako se oberoč vržem v boj. Pri tem morem vihteti, kar želim, cumprarijo, ščit ali sekiro. In v tistem, kar uporabljam, se sam od sebe vežbam.

Pokrajina Skyrim je, tako kot se za Tamrielove province spodobi, velikanska in slikovita. Prizori sijočih mest, ki se kopljejo v soncu, zasneženih hribov, s katerih veter odnaša in vrtinči snežinke, planjav z orjaškimi zbledelimi okostji, skrivnostnih slapov, ki se mavrično lesketajo, pravljičnih podzemskih votlin, polnih svetlikajočih se gob, visokogorskega samostana, ki ga biča vihar, barvitih nebesnih pojavov, kakršna je aurora, in z mesečino obsijanih razvalin jemljejo dih. Mirujoče podobe na priloženih razglednicah delajo krivico tistemu, kar zares vidim. Metulji letajo s cveta na cvet, rastje se ziblje v sapici, zajčki skačejo naokoli, kačji pastirji se lovijo nad tolmuni, polnimi rib ... Narava je malodane popolna. In ko vidiš velikana, kako žene na pašo orjaške mamute, obstaneš in se odprtih ust diviš nad tem veličastjem. Enako življenjska so mesta in zaselki. Na ulicah je vrvež, ljudje se pogovarjajo, otroci tekajo za psi, kmetje pobirajo pridelek, kovači kujejo, trgovci prodajajo, duhovni pridigajo ... Ko pade mrak, pa se vsi zavlečejo v svoje toplo in podrobno urejene bajte ter nergajo, ko uletim mednje in s svojo nerodnostjo prevračam piskre po hiši.

Resda sem vso to lepoto krajine videl že v preteklih pustolovščinah po Tamrielovih in gotskih deželah, a sem vedno ponovno očaran nad pristnostjo prirode. In nad tem, da se morem gibati docela svobodno, na lastno pest raziskovati gozdove, se vzpenjati na vršace, kamor še ni stopila človeška noga, in plavati ter celo iskati draginje pod vodo. Prav tako se lahko, če se mi da resnično posvetiti poslu oziroma *igrati vloge*, udinjam v kuhi, uročevanju opreme, pripravi zvarkov, izdelovanju orožij, žeparjenju in tiholazenju. Dogodivščina je resnično odprta in epska. Dobro mi dene tudi, da imam beležko, v kateri hranim zapiske o nalogah z lokacijami vred. Še dobro, da sem jo zdajle pogledal, saj me je spomnila na neko starodavno bukvo, ki sem jo bil uplenil v eni od številnih grobnic. Sem čisto pozabil, da jo moram odnesti godcem v trubadurski šoli. Kdo ve, morda me naučijo igrati na lutnjo in si bom na stara leta služil kruh z brenkanjem po vaških krčmah.



Škratje so v Tamrielu izumrli že pred tisoč leti, a njihovi stroji v rovih globoko pod površjem še vedno delujejo. Prav tako je tam moč najti veliko bogatije, večja težava jo je odnesti, saj je škratja roba praviloma težka, sam pa že tako ali tako trogam preveč.

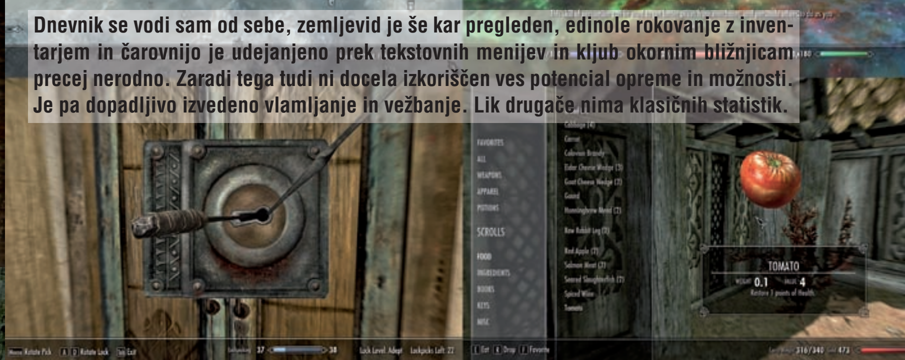


Skyrim ima več puzel kot Gothic. Konkretno to pomeni dve ali tri več. Škoda. Saj ne pravim, da bi morali težiti na vsakem koraku s tečnimi pretikali, ampak če se spomnim dvajset let stare Ultime Underworld ...

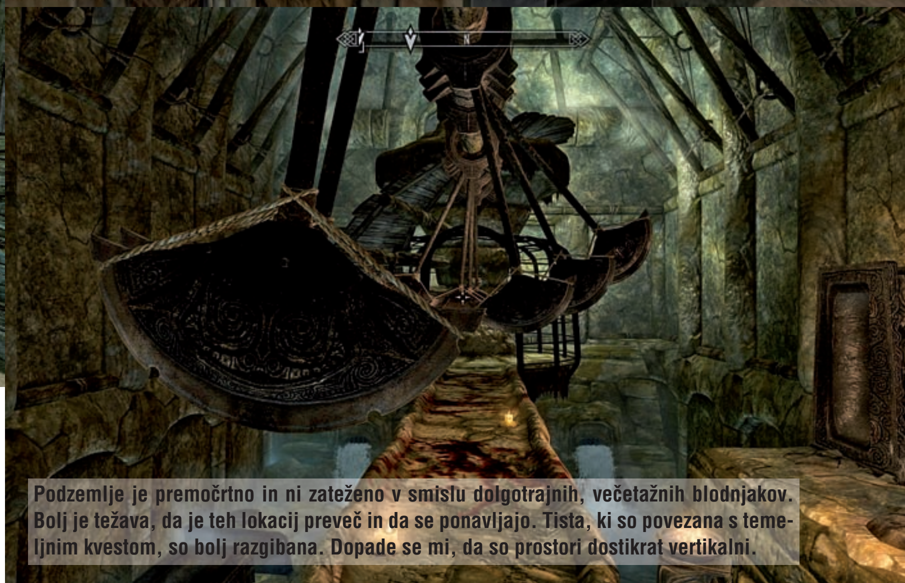


Veščine, okoli dva ducata jih je, se višajo z rabo, recimo v boju, z vlamljanjem in pogovarjanjem. Dodatno oziroma hitreje pa gre z mojstri.





Dnevnik se vodi sam od sebe, zemljevid je še kar pregleden, edinole rokovanje z inventarjem in čarovnijo je udejanjeno prek tekstovnih menijev in kljub okornim bližnjicam precej nerodno. Zaradi tega tudi ni docela izkoriščen ves potencial opreme in možnosti. Je pa dopadljivo izvedeno vlamljanje in vežbanje. Lik drugače nima klasičnih statistik.

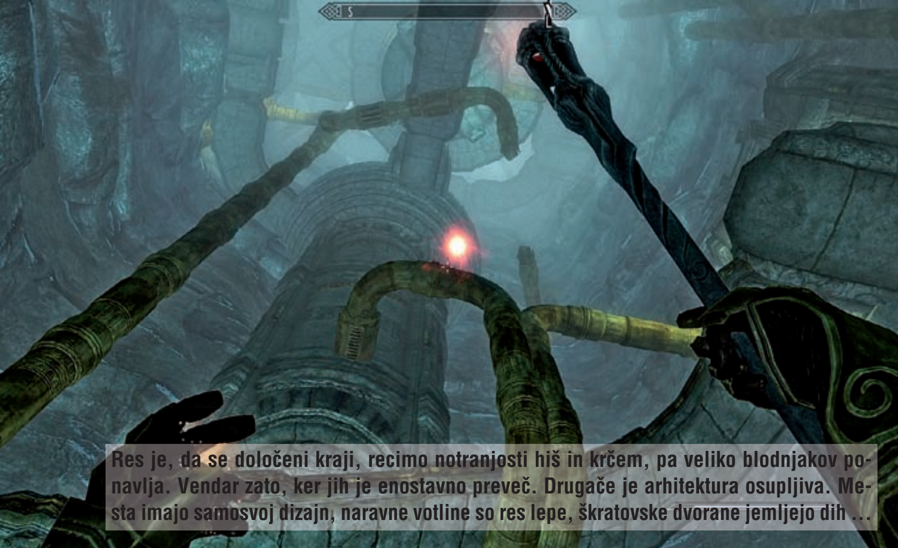

Podzemlje je premočrtno in ni zateženo v smislu dolgotrajnih, večetažnih blodnjakov. Bolj je težava, da je teh lokacij preveč in da se ponavljajo. Tista, ki so povezana s temeljnim kvestom, so bolj razgibana. Dopade se mi, da so prostori dostikrat vertikalni.

Široko že že, globoko pa ne

A zaenkrat ni videti, da bi se kmalu upokojil, kajti na seznamu imam še tri ducate neizpolnjenih nalog, pa sploh še nisem obiskal vseh mest, kamoli vstopil v sleherno bajto in poslednjo kmetijo. Čeprav je moja glavna zaposlitev raziskovanje krilatih kuščarjev in osvajanje zmajevskih besed, ki mi dajo posebne moči, sem nehote razpet na sto strani. Zmikavtski ceh hoče nek prstan, legionarji me prosijo za pomoč pri čistki utrdb, društvo plačancev mi je zadalo celo serijo naročil, coprniki prav tako ne umejo ničesar sami ... Poleg številnih krožkov me za pomoč fehta skoraj vsak mimoidoči. Njihove zahteve so nevredne mojega poslanstva. *Prenesi pismo. Poišči moje starše. Kdo je zažgal bajto? Pogrešam brata. Zmanjkalo mi je rožic. Nucam pipec. Ustroji mi tele kože. Nadlegujejo me rakovice. Poreži zelnate glave. Skuj tri meče. Nekje sem pozabil žlico. Izmakni knjigo.* Take so brez heca zadače, ki jih nalagajo meni, Zmajerojenemu. Pišimevuh, mar nesposobna raja nima nobenega spoštovanja? To, priznam, mi gre na živce, saj jih ne znam zavrniti in potem se peham za vsakim opravkom, dasi samo zabijam čas v že videnem.
Veliko kvestov je kljub drugačnim zgodbicam preveč enoličnih. Če odmislim prenašanja sporočil, je premalo miroljubnih, družbenih in detektivskih nalog. Vsevdilj me pošiljajo na pucanje rovov, pozabljenih svetišč


Okostja mamutov in zmajev so del razgibanega terena. Čeprav sonce sije, je večinoma vreme v Skyrimu turobno, saj gre za severno provinco. Temu primerno veliko je snega. Tisti, ki se vživijo v svet in se radi udinjajo v manj smiselnih opravilih, bodo poleg sestreljevanja zmajev lahko počeli marsikaj, še več zabave pa bodo prinesli mnogi modi.

ali zapuščenih gradičev. Tisto, da moram najti nek čaroben objekt ali truplo, je samo izgovor, kajti še vedno bom moral raziskati in osnažiti nek brlog. To me pomalem dolgočasi. Ti podzemski labirinti sicer niso ne zaguljeni, ne preveliki, a se zaradi količine začnejo videzi ponavljati, kot da bi jih storili isti arhitekti. Celo redke možganske puzle v njih, če lahko tako rečem ponavljajočemu se premikanju simbolov, so enake. Obkljukal sem več kot sedemdeset nalog, pa so bile le izjemoma rešljive na več načinov. Ni pridruženja eni skupini na rovaš druge, premalo je moralnega izbiranja med strankami in špecanja ... Bil sem že na mnogih avanturah po drugih svetovih, kjer sem počel zanimivejše reči. Zato razmišljam, da dam vnemar vse te robne zadatke, za katere se zdi, da si jih nekdo zmišljuje v nedogled. Še najbolj izvirni so v tatinski gildi, vendar tudi tam pretiravajo. Pri tem se naduti velezmikavti cele dneve le praskajo po jajcih, jaz pa sem deklica za vse.


Res je, da se določeni kraji, recimo notranjosti hiš in krčem, pa veliko blodnjakov ponavlja. Vendar zato, ker jih je enostavno preveč. Drugače je arhitektura osupljiva. Mesta imajo samosvoj dizajn, naravne votline so res lepe, škratovske dvorane jemljejo dih ...


Pestrost in velikost vsega se poleg razvlečenosti odrazi tudi v nezloščenosti. Sam sem izkusil le malo žužkov, a enega, zaradi katerega skoraj ne bi mogel več napredovati, skupnost pa zaradi tega močno besni, saj se dogajajo vsesortni heci. Obliži še bodo.


Mamuti in njihovi pastirji postanejo napadalni le, ako jim pridem preblizu. Bolje, da jim ne, ker četudi vzdržim zmajev ogenj, me velikan, ki teče hitreje, le enkrat useka, pa odletim sto metrov v zrak. Mrtev, jasno.

Predvsem se mi zdi zamalo, da so moji možgani povsem zapostavljeni. Dobro namreč pomnim raznovrstne in domiselne uganke iz Xeena in Britannije. Ja, to so bili časi, ko se je bilo treba za herojstvo potruditi. Zdaj pa je vse skupaj postalo kar nekako preenostavno. Zdravje se mi samodejno obnavlja, večino nasprotnikov, najsigre za tolovaje, zveri, nemrtve ali škratovske stroje, posekam z nekaj zamahi, vsi po vrsti pa so skrajno butasti in se bodisi kam zataknejo, bodisi jih brez težav ciljam od daleč. Prav tako se mi ne dopade, da delam usluge po tekočem traku, a to ne vpliva na splošno mnenje oziroma hvaležnost. Včeraj sem krčmarici, ki sem jo ravno rešil vsega hudega, pomotoma vzel jabolko z mize, a se me je baba zmešana pri priči lotila s kuhinjskim nožem, nakar so uleteli stražmojstri in mi še oni opletali s cepanicami pred nosom. Na koncu sem požrl ponos in aufbiks pomiril z mošnjo cekinov.
Včasih se komaj zadržim, da vseh teh nehvaležnih bedakov ne pokoljem, skurim in se na koncu še poščijem nanje. Je čas za bitke in junaštva, a je tudi čas za priljudno, pametno druženje. Ne pravim, da morajo prenašati tatvine, le rad bi več razuma v vedenju in pogovarjanju. Tega pa dobim od Skyrimčanov toliko kot od Vvardenfellcev pred desetimi in Cyrodiilčanov pred petimi leti: vseeno je, kaj rečem človečku, rezultat bo enak. Celo če ustrahovanje ne uspe, ga ponovno ogovorim in prosim ponižneje, pa bo. Še kompanjoni, ki se mi pridružijo, imajo lignjast značaj. Robotsko pomagajo v borbi, služijo kot mule, to pa je tudi vse.


Sklesten zmaj mi da dušo, ki mi ojača zmajeve krike, posebno zajebane čarovnije. Na žalost pogon ne omogoča, da bi z zmajevim plamenom zažgal gozd ali hišo. Še sena ne.

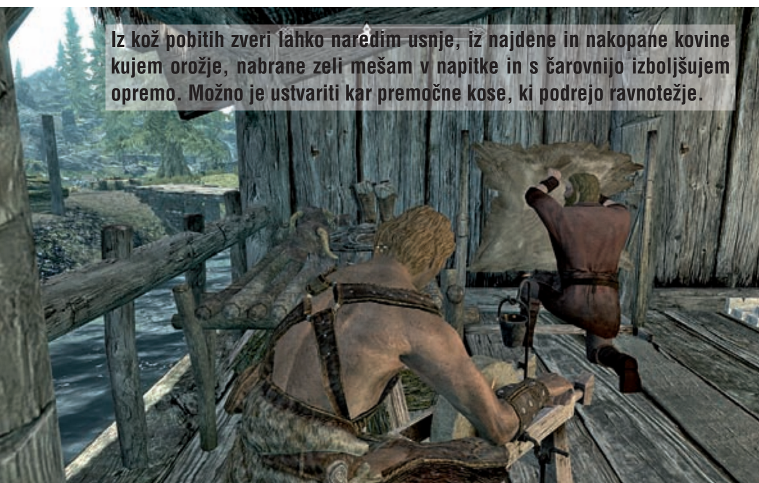


Bi rekel, da vsakega drugega Skyrimčana nekaj muči in Zmajerojeni je edini, ki mu lahko pomaga. Raj za tiste, ki jim dogaja milijon stranskih opravil, dasi ponavljajočih.

Predolga zgodba

Saj vem, tole pisanje se bere nekam nenavadno. Se opravičujem čitavcu, ako mu ni jasno, ali se izlet splača. Zdaj, ko vedrim pod skalnim previsom in sem našel mir v duši, bom zbral svoje misli. Obisk Skyrima je doživetje in pol, ki bo seveda najbolj dogajalo navdušencem nad tem kontinentom. Tudi naključni gost bo nedvomno prevzet, a se mora zavedati, da podvig zahteva veliko časa. Četudi je silni junak, prekaljen v daljnih deželah, znabiti, da si bo zaradi vzorca neprestanih, nič drugačnih sestreljevanj zmajev, jurišanj v labirinte in verige nenavdahnjenih kvestov želel sredi potovanja nazaj. Čudovitosti se lahko ob preveliki količini vsega, torej ozemlja, krajev, ljudi in opravkov, naveličaš. Širina ni vedno pozitivna, zlasti ako manjka globine. Marsikdo ima raje bolj strnjene pohode z manj, a zato bolj zapomnljivimi točkami, intenzivnimi izkušnjami ter večjimi izzivi. Moja zajebanost? Ne bi rekel, le dobronamerna kritičnost in spodbujanje k napredku v primerjavi s prejšnjimi popotovanji po teh krajih, ki ga milo rečeno ni čutiti.

Sam imam pred seboj še lep kos poti, to vem, pa sem na odpravi že šestdeset ur. Ampak se bom potrudil. Vandranje ima konec koncev določen privlak in dogajanje večidel ni zoprno ali odbijajoče. Zanima me, kam bo šla vojna med cesarstvom in separatisti. Me bodo naposled oboji hoteli le zase? Tudi ozadje zmajev bi rad razkril, saj s svojo folkloro predstavljajo znaten tematski doprinos. Itak je sledenje rdeči niti bolj zanimivo in ima bolj edinstvene poti kot stranske službe. Pa še poročiti se imam namen, bo vsaj kdo za bajto skrbel.


Iz kož pobitih zveri lahko naredim usnje, iz najdene in nakopane kovine kujem orožje, nabrane zeli mešam v napitke in s čarovnijo izboljšujem opremo. Možno je ustvariti kar premočne kose, ki podrejo ravnotežje.



Opreme je mnogo, urokov pa dosti manj, še posebej v primerjavi z igrami D&D. Nasprotnikov pa je ogromno, pogrešal sem le kakšne posebej domiselne šefovske boje.


Odprtost za mode je prinesla neuradno dodatek za PC-verzijo, ki omogoča gibalni nadzor prek xboxovega kinecta. Ta vključuje tudi glasovno ukazovanje z izreki 'longsword', 'inventory' ali 'strong heal'. Prav tako se igralec lahko dere zmajevske krike, recimo YOL TOOR SHUL za ognjeno sapo. Deluje in zabava morebitne opazovalce.

Dopis:

Prometna urejenost v Skyrimu je zgledna, tako cestišča in kažipoti kot organizirane fijake do večjih krajev. Mogoče je kupiti konja, a brez zavarovanja. V paketu pride še čaroben zemljevid, ki te prenese na že obiskano lokacijo. Trgovine s pripomočki in spominki so v večjih središčih odprte vse dni, medtem ko enoposteljna soba v krčmi velja deset zlatnikov. Ob prihodu si lahko izbereš in prikrojiš lasten kostum iz množice različnih ras s samosvojimi podrobnostmi. Izletniku svetujem, da se obnaša v skladu z lokalnimi šegami.

Če bereš moj dnevnik, pomeni, da sem verjetno mrtev. Me je pohodil velikan? So me posekali nemirni okostnjaki v nedrjih zemlje? Sem s kake kozje stezice padel v globočine? Bodi tako ali drugače, poštenega najditelja prosim za uslugo. V zagroblju ne bom našel spokoja, če moje kosti ne bodo zakopane v zmajevem svetišču na Strehi sveta. Pot do njega boš že našel, a ključ, ki odpira vrata, je že več rodov izgubljen. Legenda pravi, da so ga v prejšnjem veku razdelili na tri dele. Naj ti bo prva postaja knjižnica v akademiji. Saj si navajen, kajne?

Popotnik LordFebo predoči vtise iz dežele Skyrim. Avantura je slikovita, hrana dobra in znamenitosti preveč za enkratni obisk. Tako odlična, kot jo slikajo kronisti drugih turističnih katalogov, pa ni.

87 lepa, življenjska podoba ✔ vsebine zlepa ne zmanjka ✔ visoka frpjka, kot se zagre ✔ zmajska tematika ✔ preglomaznost marsikoga odbije ✖ zna postati enolična vlečka ✖ širina je širša, kot je globina globoka ✖ inventarski vmesnik ✖ želel bi si več napredka in boljše socializiranje ✖ Bethesda

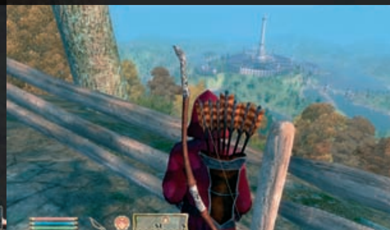

Grafičnih detajlov je ogromno, praktično vsak predmet lahko poberemo, igranje pa pestrijo naključni in skriptani dogodki, kakršen je tale ulični umor. Le kdo ga bo raziskal?





Časoplov po seriji: Arena (1994), Daggerfall (1996), Morrowind (2002), Oblivion (2006). Zadnja dva dela sta dobila dodatke, Skyrim bo tudi kakšnega.











Podnevi se vse blešči in kopa v soncu, a na večer se znani kraji odenejo v nezemeljske odtenke akvamarina. Miren spanec je izključen.

Podoba je privlačna in zelo čista, inventar pa skoči na plano, ko dregneš nahrbtnik. Ločljivost je priklenjena na 1280 x 800, zato moraš igro poganjati v oknu ali sprejeti črne robove.









Alpha Polaris

Ko nas igre peljejo na mrzli sever, nas tam ne čakajo Božičkovi jelenčki in skodelica kuhanega vina. To niso lahkotni izletki, temveč pot do mrazečih spoznanj, kako ničevi smo v primerjavi s samoto in silami narave. Ali nadnaravnega.

Ta pristop imajo sploh rade neodvisne igre, kot sta nedavni Winter Voices in serija Penumbra. Tudi Alpha Polaris je garažni izdelek. Turmoil Games tvori pet finskih zanesenjakov, ki so se na lepem odločili izdelati klasično pustolovščino. Čeprav s klepanjem iger niso imeli izkušenj in so se učili sproti, so resno zagrabili in projekt speljali do konca. Da zgodba o raziskovalni postaji Alpha Polaris nekje daleč na Grenlandiji deluje tako pristno, je bržda zaslužno tudi to, da so ustvarjalci kodo pisali sredi Laponske.

Snežna slepota

Zaigraš kot Rune Knudsen, norveški raziskovalec v poznih dvajsetih. Fant preučuje obnašanje severnih medvedov, ki jih ogrožajo klimatske spremembe in človeški pohlep po nafti. A ko k bazi zatava zmedena medvedja samica, se vse bolj zdi, da za odklone ni krivo le krčenje njihovega življenjskega prostora. Nad področjem se razbesni elektromagnetna nevihta in na delu so skrivnostne sile, ki kmalu pričnu kositi po ljudeh. Teh v igri ni dosti, vendar so raznotera druščina. Ekipo tvorijo otročji tehnik Tully, hladna Inuitka Nova, stari maček Al in šef, ki prileti iz civilizacije dvigat prah.

Med pogovori skočijo v ospredje njihovi risankasti portreti, ki dobro prikažejo čustva. Runejevi komentarji niso sinhronizirani, toda vmesni govor je kakovostno posnet. Osamljenost, tovarištvo, trenja in celo ljubezenski mnogokotnik imajo v tako omejenem življenjskem prostoru še večjo težo.

No, če je notranjost postaje škatlasta in funkcionalna, zunaj štirih zidov brije drug veter. Arktična prostranost je vredna razglednic, njen drugi obraz pa se pokaže, ko pade noč, saj tedaj nebo ožari veličastna aurora borealis. Ne ubežiš ji niti v zaprtih prostorih, ker skozi okna migota zelenkast, čudovito animiran sij. Sprememba pa ni le estetska, saj tema prinaša dih starodavnega zla, ki se je prebudilo in hlepi po krvi. Cirkadiani ritem sledi zgodbi in dnevi so kmalu le kratek predah v mori, ki s človeško krhkostjo zapleše vražji ples.

Navi si že dolgo želi ugledati severni sij. Tale je lep, čeprav bi raje takega brez stranskih učinkov, kajti noč je dolga.

71 boleča arktična lepota ✔ severni sij ✔ izobraževalna vrednost ✔ neodvisnica s težo ✔ popuščanje proti koncu ✖ tečno motoviljenje s predmeti ✖

Turmoil Games

Barva ledu

Srž Alphe Polaris leži v spretno grajenem vzdušju, dodatno vrednost pa ji dajo številne izobraževalne podrobnosti. Avtorji so se pri ugankah potrudili, da niso zapletene tjavdan. Črpajo iz sicer manj znanih, a verjetnih situacij, ki bi se v takem okolju res utegnile pripetiti. Izvedel boš marsikaj o medvedih, orientaciji, znanstveni metodologiji, veterinarskih trikih, kuharskih receptih in gorenju termitov. Zanimiv je zvežčič z odrezki člankov, s katerimi dešifriraš eskimske simbole. Posebnost je v tem, da kriptografske odgovore pišeš kar z besedami. Uganke so raznolike in v celoto niso nametane brez reda, temveč preudarno.

Naftna baza je kompaktna, a bogato opremljena in polna interaktivnih mest, ki si jih prikažeš s pritiskom preslednice. Videz povzame prijetno kombinacijo tridimenzionalnih likov na predizrisanih prizoriščih. Dvoklik botruje instantnim premikom, čeprav bi zlasti za zunanje okrožje koristil teleportirni zemljevid. Ker pa se šest ur potikaš po dokaj omejenem prostoru, je treba računati na pojavljanje novih predmetov in številne primere, ko Rune nečesa ne vzame s sabo, ker 'tega še ne potrebuje'. To izogibanje in večkratno prečesavanje sob zna jeziti. Tudi drugače je nekaj operiranja s stvarmi nerodnega. Laboratorijske banjice za čistilno komoro ne moreš dvigniti, temveč jo moraš na daljavo uporabiti z mizo, preden lahko vanjo položiš kosti. Da bi slednje odnesel do naprave, ne pride v poštev. Res nerazumljivo. Obenem zbode slaba izrabljenost zvezdniških artiklov. Za večnamensko orodje in vžigalnik bi v kaki drugi dogodivščini dal pol ledvice, tu pa se pretežno prašita.

Rune je k sreči metodičen človek in ko klikneš nanj, pove, katera je njegova naslednja naloga. Toda kasneje postanejo opravila vprašljivo zahtevna. Od tebe recimo pričakujejo znanje, kako pognati generator s čokom. Zaradi omejenega prostora sicer ne moreš pregloboko zariti in nisi nikdar prav daleč od odgovorov. A namesto da bi ugotavljal sam, kot po receptu slediš Runejevim željam.

Polarna noč

Igra se prične prizemljeno, praktično in nekako sanjavo, da občutki spomnijo na Syberijo. Kasneje pa odvrže topel šal in brez odlašanja preide v mrazečo grozo, ko domišljijski vidik zgodbe dopolnijo inuitske legende z elementi Lovecrafta in Stephena Kinga. Konec je sicer nekoliko nespreten in antiklimaktičen, a splošni občutek smrtonosnosti je za tako nizkoproračunski izdelek zelo dobro ujet. Prestavljen si v tuj svet, kjer spoznaš vsakdan pri minus dvajsetih stopinjah, se zapleteš dinamiko odnosov in pokaš pod težo nočnih strahov. Uganke sčasoma sicer rahlo izgubijo kompas, toda končna izkušnja je močna in ostane v spominu.

Poleg škatelne oblike je prvenec Turmoil Games za vsega 10 evrov na voljo še na spletišču *Turmoilgames.com*, za prihodnost pa imajo velike načrte, saj želijo pustolovščine razviti na novo raven. Glede na spodobnost Alphe Polaris se ne gre čuditi, če jim bo uspelo.



GREMO V KINO!

PLANET TUŠ



MISIJA: NEMOGOČE PROTOKOL DUH

(Mission: Impossible - Ghost Protocol), akcijski triler
Režija: Brad Bird
Igrajo: Tom Cruise, Jeremy Renner, Simon Pegg, Paula Patton, Josh Holloway, Michael Nyqvist, Vladimir Mashkov, Lea Seydoux, Anil Kapoor



V času ko Ethan Hunt (Tom Cruise) izvaja tajno operacijo v Moskvi, teroristični napad uniči Kremelj. Ethan in njegova nova ekipa se odpravijo na misijo, da bi očistili slabo ime svoje organizacije.

15. 12. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper



DEKLE Z ZMAJSKIM TATUJEM

(The Girl with the Dragon Tattoo), triler
Režija: David Fincher
Igrajo: Daniel Craig, Rooney Mara, Christopher Plummer, Stellan Skarsgård , Steven Berkoff



Harriet Vanger je pred štiridesetimi leti izginila iz družinskega srečanja na otoku, ki je last mogočnega klana Vanger. Njenega trupla niso nikoli našli zaradi česar je njen stric prepričan, da je morilec član družine. Stric zato najame novinarja Mikaela Blomkvista in tetovirano, problematično, vendar spretno hekerko Lisbeth Salander, da raziščeta primer. Ko združita izginotje Harriet in več grotesknih umorov pred štiridesetimi leti, pričneta odkrivati temno zgodovino družine.

29. 12. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper

Več informacij o filmih in spored kino predstav najdete na www.planet-tus.si



Saints Row: The Third



Začetek z bando, katere člani so maskirani V SEBE, je izjemen. Žal gre vtis potem navzdol. Tudi štorijalno, saj ni globine, liki so z redkimi izjemami švoh in parodičnost šepa.



Svoj lik je moč spedenati do amena, avte pa tudi, od felgen, ki šajnajo, do lučk pod karoserijo. Itak jih razsuvaš, toda iz garaž lahko vedno potegneš nove novcate.

Uboge čefurijade! Še pred nekaj leti so po zaslugi Grand Theft Auta carovale na lestvicah, danes pa srebreniško naricajo ob padcu priljubljenosti in prodaje. Odprte svetove, po katerih smo zbijali pešce in se uveljavljali kot kriminalci, so zavzeli srednjeveški ašašini in prvoosebni afriški strelci, medtem ko čapci v podrumih osamljeni žvečijo plesniv kajmak. Zato bo za nekatere ljubitelje 'pravog recepta' Saints Row: The Third pravi festival v Guči, saj prinaša vse, ob čemer smo uživali v GTA-jih in prejšnjih Svetnikih. Plus ruzak robe, ciganskemu poreklu ustrezno nakradene od vsepovsod.

PopTV, zgražaj se!

Bruckheimer, Petersen in CliffyB bi gejzirsko doživeli skupen orgazem ob eksplozivnem uvodu, kjer člani bande Saints ropajo banko. Hollywoodski ringelšpil, kjer postreliš osemsto specialcev, klatiš helikopterje, krušiš stolpnice in luknjaš može v črnem med padalskim skokom iz letala, zastavi osnovno štimungo – pretiravana, enostavna akcijadna zabavnost za slehernika.

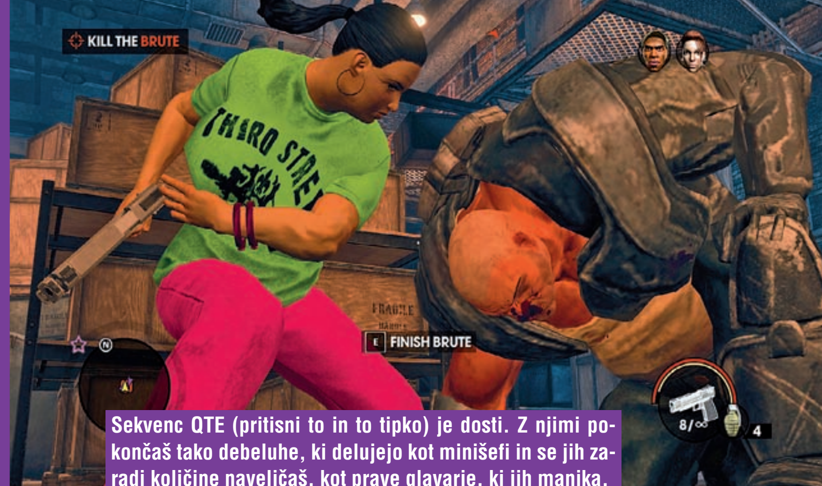
In res, ko zaradi jarogospodnega šefa mafijske organizacije gol in bos pristaneš v mestu Steelport z nalogo prevzeti ga nazaj, ne minejo tri sekunde, ko že mlatiš folk, ga streljaš in zbijaš z avtomobili. Te si seveda ilegalno prisvajaš, in to laže kot v GTA, saj ni noben zaklenjen. Ni treba tratiti časa z vunmetanjem šoferja, marveč lahko skočiš noter skozi šipo, da nesrečneža odfedra. Potem se lotiš docela arkadne vožnje, ki ima več skupnega s Saints 2 kot Grand Theftom in Mafio, saj se štirikolesniki vseh sort in motocikli odzivajo v trenutku ter po vrsti pičijo kot pedri z ljutimi papričicami v ritih.

Iz vozil lahko kadarkoli izstopiš in v pogledu od zadaj nažigaš po članih konkurenčnih band in policajih, ki so na radarju označeni z rdečo. Bolj kot si nadgradil orožja, med katerimi so pištole, strojnice, šotganke, bazuke, palice za bejzbol, tazerji, satelitski namerilniki raket v slogu Modern Warfare, klicatelji topniških udarov in orjaški vijoličen, pohotno trzajoč dildo, bolj padajo trupelca in letijo avtomobili v zrak, podkrepljeni z velikanskimi eksplozijami. V zameno za cekin in rešpekt, ki si ju dobil, nadgradiš tudi svoje sposobnosti, od zdravja do hitrosti oživljanja prijateljev, vsakemu avtu daš nitro in tako dalje.

Med vožnjo po Steelportu, ki je zgrajen na več z mostovi povezanih otokih in se ti kmalu docela razpre, odkrivaš trgovine in jih kupuješ. Tako širiš vpliv in dobivaš denar iz najemnin. Hkrati odkrivaš stranske misije in od prgišča osrednjih likov dobivaš glavne naloge. Oboje prejemaš v svoj pametni telefon, kjer jih nelinearno izbiraš. Vmes kajpak poslušaš radijske postaje, ki vrtijo tematsko licenčno muziko, od metala prek starih hitov do hiphopa (Bonnie Tyler! Marylin Manson!! Kanye West!!!), ter imajo čvekajoče voditelje. Debilna razglabljanja in fuk v živo – samo na radiu Sekspres!

Čefurijadna mreža je razpredena, kot se spodobi, saj imaš vedno kaj početi, od kraje določenih avtov in streljanja zadanih tarč do vožnje tanka, bazukiranja iz helikopterja, metanja svojega telesa v avte na križiščih, da pobereš denar od zavarovalnine, greš se tekstovno avanturo ter igrico z atarija 800 in še in še. Zvezdi sta nedvomno obisk BDSM-temnice, kjer imajo zvodnika v vlogi ponija za razplod, in japanski televizijski šov. Tu se znajdeš v labirintu, polnem ognjenih in električnih preprek, in streljaš animejske tarče ter kmetavze, napravljene v prehrambene izdelke in sejemske maskote. Tega bi moralo biti več.

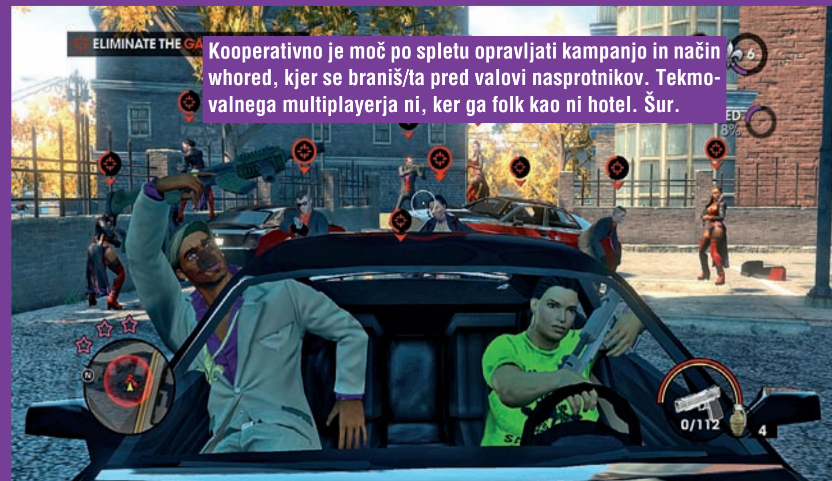
Saints Row je kratkomalo do roba nabit z dogajancijo, ki zaide v povsem odbite vode. Že normalni sovražniki vihtijo stripovske gromske macole v slogu boga Tora, večji pa imajo minigune ter so zaščiteni z oklepi. Ne sedeš le v navaden helikopter, temveč v izvedenko ruskega hinda in zaradi vse bolj izražene ZF-note tudi v futuristično bojno letalo z navpičnim



Sekvenc QTE (pritisni to in to tipko) je dosti. Z njimi pokončaš tako debeluhe, ki delujejo kot minišefi in se jih zaradi količine naveličaš, kot prave glavarje, ki jih manjka.

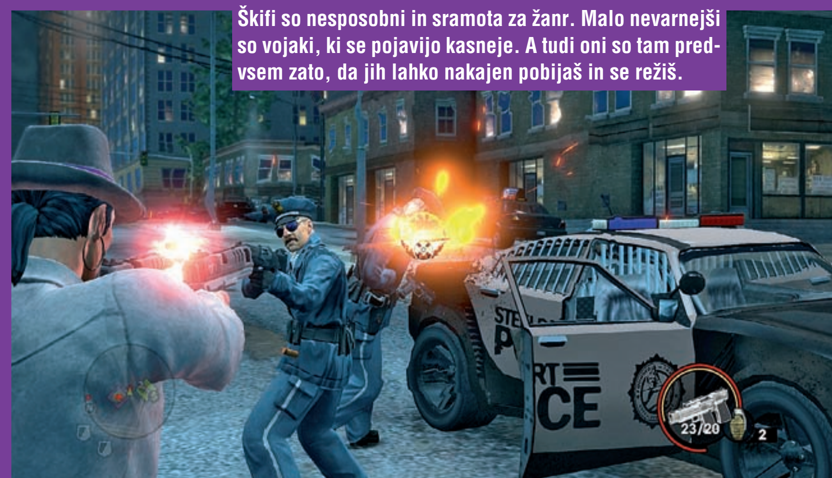

Tudi v kibervesolje se odpraviš, kjer se mečuješ z demonom. Na tej točki SR3 izgubi še zadnjo trsko kohezije in razpade v armado koščkov, ki korakajo po svoje.


Ne čudi se, če bo kak avto izginil in se lik zataknil ob hidrant, saj po Steelportu lazi dosti hroščadi. Kljub temu je verzija za PC spolirana neprimerno bolj kot obupna dvojka.


Kooperativno je moč po spletu opravljati kampanjo in način whored, kjer se braniš/ta pred valovi nasprotnikov. Tekmovalnega multiplayerja ni, ker ga folk kao ni hotel. Šur.



Lebdeča letala bi lahko bolje izkoristili, saj izpadejo precej mlačno. Misije z njimi so dolgocajtne, ker vse pada in leti v luft, dočim ti rutinsko manevriraš in tiščiš knof za strel.


Škifi so nesposobni in sramota za žanr. Malo nevarnejši so vojaki, ki se pojavijo kasneje. A tudi oni so tam predvsem zato, da jih lahko nakajen pobijaš in se režiš.

vzletanjem in pristajanjem, razstreliš letalonosilko ter tronovsko dirkaš v kibervesolju. Pa ne misli, da manjkajo zombiji.

Temačni svetniški sij

Vendar začne prav ta raznoterost botrovati razglašenosti in neosredotočenosti. Volition so novi Saints Row imeli za luknjo, v katero so z bagerjem spehali vse, česar so se spomnili. Do neke mere je raznoterost kul, ampak igra s kakofonijo elementov dodobra zapretirava, saj se ne zna osredotočiti na nič. Poleg tega osnovnošolsko ponavlja tako za enico in dvojko kot drugimi naslovi iz zvrsti, saj si nemalo zadač, mestnih voglov in situacij izkusil ne na podoben, marveč na ENAK način. Saj veš: varuj dilerja, vozi plameneč ATV, izmikaj se paparacem, razvažaj kurbe, s snajperico brani tovariše, prisili talca v avtu, da izpljune keš. Še mesto je sumljivo podobno New Yorku v GTA4. Je pa presenetljivo malo joškov za izdelek, ki stalno namiguje na seks.

Upoštevanje gesla 'manj je več' bi igri koristilo, saj širina onegavi globino. To opaziš že v določenih nenujnih opravilih, ki so brezzvezna. Kazanje cenzurirane riti, pizde in tiča mimoidočim je recimo brez smisla, tako kot zavzemanje mestnih področij, saj ni organiziranih bojev s sovražnimi bandami. Tudi sicer sta kruzanje in betlanje s kameradi iz genga podhranjena, čeprav imaš med njimi nindže. Občasno se odločaš med dvema ciljema, recimo boš imel popust na predelave avtov ali orožij oziroma boš podrl stolpnico ali jo ohranil, vendar je to samo sebi namen. In velik spregledek je, da ne moreš lastnoročno spimpati gajbe.

Največja žrtev metanja z lopato na kup je streljanje, ki je glede na predhodnico praktično enako in važira s količino ter s tem, da ne napreduje. Saj spočetka je zabavno, ampak po dvanajstih urah, ko kampanje še kar ni konec in ti nalaga nove in nove, neprijetno podobne si rešetalske odprave, imaš vsega že poln kufer. Nespretno tempirani valovi kot noč zabitih sovražnikov, med katerimi po nesposobnosti prednjačijo policisti, hlodarsko padajo pod vsem, kar prožiš, zlasti če meriš v glave. Šefi so redki in nesposobni ter smrt je celo na najvišji zahtevnosti izjema, če nimaš dveh levic. Sploh ko dobiš neizčrpno kibernetsko krepelce in ugotoviš, da je obnavljanje zaloge streliva v orožarskih štacunah poceni. Edini izziv so najtežje izvedenke nekaterih (ne vseh!) obstranskih misij. Ker imajo naloge nadzorne točke in se ti življenjska energija samodejno obnavlja, bi bilo čudno, če bi špila ne končal vsakdo.

To je navsezadnje namen Tretjega: zabavati na preprost, brzinski način. V tem uspe, a njegov eksplozivni rompompom je preveč plehek, plitek, povzemajoč in ponavljajoč se, da bi bil car lazar. Ajde, mogoče Fužin, velemesta pa nikakor ne.

***Snetijev** novi čefut je tako zabit, da kebab reže na male kvadratke. Vemo tudi, kaj uporabi kot preliv.*

66 pisana in zabavna na svoj neandertalski način ✔ nemalo stranskih zadolžitev v odprtem svetu ✔ obilica pristopov ... ✔ ... ki pa so brez reda zmetani na kup ✖ orjaška reciklaža serije in žanra ✖ nenehno streljanje postane duhamorno ✖ kampanjo opraviš z levo roko in se vleče ✖ Volition / THQ

Sonic Generations

***Sneti** za psihotično frizuro ne nuca glavnika. Lase mu divje razčeše dobra stara brzina.*

76 zabavnost in razgibanost ✔ gejzir mladostne energije ✔ količina dodatnih zadolžitev ✔ obilica naslanjanja na predhodnice ✖ kratka osnova ✖ dže igranje z drugimi liki?! ✖

Sonic Team, Devil's Details / Sega



Dirjanje pred ihtavim kamionom po belih ulicah je brezšivno vpeto v hitri potek nivoja.

Igralci prejšnjih 3D-Sonicov imajo v malem prstu manever, ko stisneš akcijski gumb in se 'potegneš' k sovražniku na muhi.



Dodatni izzivi prinašajo ponos in odklepajo obstransko robo, kot so melodije. So ločeni za vitkega in debelušnega Sonica.



Fliper je sprva videti beden in fizika ni ravno vrhunska. A ko dosežeš nove dele mize, se ti kar priljubi.

Splošno znan je, jež naspidirani. Je en tak Karl Erjavec, ki se ga ni moč znebiti, le da je Segina platformska maskota dejansko sposobna in ima manj glup nasmeh. Ter bolj zanesljivo volilno bazo. Stotisoči namreč hočejo Sonica zopet in zopet. Če se da, na enak način kot prej. O, saj ga avtorji skušajo redefinirati v 3D (Unleashed), sekljaških odpravah (Black Knight) in avanturističnih poskusih (Adventure). Toda za razliko od Maria, ki se odpravlja na sceloma briljantne galaktične izlete, jim uspeva le po žličkah.
Zato je mogoče celo dobro, da so namesto izleta v neznano ob dvajseti obletnici spisali ljubezensko pismo zaljubljencem, ki si ne želijo sprememb. Generations iz dvorazsežnih in trirazsežnih Sonicov preprosto vzame, kar deluje. Da je tako zazrt v preteklost, je njegov ključni plus – in minus.

Gas do ploha

Kot je za Sonica v navadi, je štorija na ravni sobotne risanke. Bodičar uživa na pikniku s prijatelji, od Tails do Knuckles, kar nebo razpara zlobec in udeležence izvrže na različne točke v Sonicovi zgodovini. Je za vsem skupaj Dr. Eggman? Na vsak način mora Sonic tovariše osvoboditi z opravljanjem tematskih stopenj, kamor delno nelinearno vstopa iz pobeljenega, od strani opazovanega medsveta.
Ampak, hec. V sleherno je moč vstopiti kot stari Sonic z vampkom ali kot modernejši, vitkejši pikač. Med njima kadarkoli menjaš s tipko ali gumbom na joypadu, ki je zaradi konzolne narave igre priporočljivejši. Nivoje klasičnega Sonica praviloma opazuješ iz stranskega risa, tiste, v katere prideš kot novejša žival, pa zvečine od zadaj.
Sonicovo je drugačne sorte ploščadenje od Maria. Namesto zložne natančnosti debelušnega Italijana je bistvo v neobrzdanem drvenju na desno in pobiranju znanih prstanov. Šibanje je resda posejano s krajšimi obdobji, kjer se ustaviš in skušaš premagati bolj zajebane ovire. Vendar stremiš, da bi bilo tega čimmanj in da bi cilj dosegel čimhitreje, saj se beležijo rekordi.
Kot njega dni imaš skok in turbo pospešek, ki je pri starem Sonicu neomejen, novi pa z 'boostanjem' kuri energijo, ki jo dobiva iz poraženih sovražničkov. Ti so v glavnem ubrani na vižo robotskih živalic in jih ni veliko, a so nameščeni ravno tako, da ti skvarijo lauf. Če se te dotaknejo ali ustrelijo, izgubiš prstane, in če se to zgodi, ko prstanov nimaš, si ob eno od življenj. Umejo pa biti koristni in bistveni za rezultat, saj se od njih tako kot od številnih trampolinov in oblakov odrivaš, da dosežeš višje predele. Tam je več rdečih kovancev in više kot si, laže dosežeš odličen čas.
Svoje prispevajo še sposobnosti, ki jih opremljaš v slogu perkov iz streljank, čeprav niso bistvene. Tako dobiš nekaj prstanov pri vsaki oživitvi, bolje šibaš v hrib in podobno.

Daj stran ta ploh!

Igranje je povečini nadvse zabavno, nivoji pa tečejo kot namazani. Sonic zna pičiti kot sneta sekira in bolj kot si izvežban, manj se ustavljaš pri premeteno nameščenih ovirah. Zlasti od zadaj gledani nivoji po štartnem Green Hillu ne tečejo več kar avtomatično gladko. Toda v iskanju perfektnega skoziteka jih vedno bolj obvladuješ. Tako razkrinkaš morebiti najbolje oblikovane stopnje od Sonica 3 naprej.
In kako ti ne pustijo stati pri miru, celo če pustiš ob strani mnoštvo luštnih običajnih elementov, kot so sukajoče se ploščadi, ognjeni stolpci in tube, v katerih dosežeš nadsonično hitrost. Nisi se še dobro zadričal po ozkih ograjah, že bežiš pred kamionom, vandraš pod vodo, skačeš v zračnem mehurčku, uštopaš helikopter, se odbijaš med stebri, bežiš pred podirajočimi se tlemi, se skušaš izogniti krvoločni ribi ...
Iz igre kar brizga mladostna energija. Končali jo bodo tudi bolj začetniški skakači – tudi zato, ker je osnovni kvest dolg le nekaj uric –, medtem ko se bodo boljši trudili za rezultat, kar je pravzaprav bistvo, in šli opravljat dodatne izzive. Teh je nemalo, od tekme proti lisički Tails v letalu do spremenjenih pogojev na že opravljenih stopnjah in marjance. Ni Sonic Spinball, a vendarle.

Generacija Zmerom

Največji kleč je v tem, da igra ne utira novih poti, saj vsi prijemi koreninijo v enem od prejšnjih delov. Isto velja za stopnje, ki so vzete iz mega drivovih (Sonic 1 do 3), dreamcastovih (Adventure 1 in 2 ter Heroes) in novejših delov (Sonic 2006, Unleashed, Colours). Med njimi je preveč urbanih, ki ob drugih pravljičnih vistah iz predhodnic izpadejo nekam kovinsko-betonsko enolično. Iz analov je tudi levji delež sedmih šefov, od Eggmanovega robota do kovinskega Sonica, nova je le mrakobna spaka. Boji z njimi niso najbolj posrečeni, povsod pa je sitno ne zmeraj precizno merjenje v občutljive dele, sovražnike in balone. Je samodejno in te zna pustiti na cedilu, tako kot zaznavanje pritiska gumba za skok. Morda zaradi 30 sličic na sekundo namesto 60, ki bi se zaradi moči sodobnih mašin in 2D-narave igre spodobile. Prav tako ni igranja z drugimi žvercami (šušlja se o tosmernem DLCju) in multiplayerja, le poprček beleženja spletnih rekordov.
Ampak horde fenov imajo Generations že za najboljšega novega Sonica. Če bi rad igral še več istega, se bo špil gotovo priljubil tudi tebi.



Četudi vrle vojščake pred bojem natančno razpostaviš, se ob srečanju s sovražnikom takoj vse spremeni v nerazločen zdruz tipa AoE3.

Genesis ne pozna postavljanja stavb. Vsi podaniki pridejo iz glavnega gradu, kot je tale, ali iz vasi, kamor smo primožili člana svoje familije.

Zmaj v eni potezi skuri celo kolono pešakov, kar je bržda razlog, da jih v večigralstvo niso dali. Mora pa med kurjenji počivati.

Aggressor bi rad po lannisterjevsko spletkaril, a je Cyanide okoli prinesel njega.

50 podpasni prijemi ✔ igranje veliko strani ✔ dolgočasna kampanja ✖ luknjav vmesnik ✖ betežen boj ✖ strgana povezava s knjigami ✖

Cyanide / Focus Home

A Game of Thrones: Genesis

Razvpita fantazijska epopeja Pesem ledu in ognja pisatelja Georga R. R. Martina je kot glavni frajer na gradu že zaplodila deco v žanre izven literarnega. Denimo v namizniške Metalke kock in odlično sprejeto HBOjevo nadaljevanko. A za razliko od teh plemenitosti je realnočasovna strategija Genesis pankrt, ki je videti kot crknjen Tyrion. Kako ga je uspel Martin spočeti s pariškim studiem Cyanide, ki je poprej izdeloval kolesarske menedžerščine, raje ne vemo. Prizor bi bil bolj oduren od Jaimeja, ki vrta po Cersei.

Podpasna finost

Enoigralska kampanja se začne tisočletje pred Igro prestolov s pristankom kraljice Nymerie na jugu Zahodnjega in se loteva dogodkov do začetka prve knjige. V njej linearno prevzemamo vloge bolj ali manj znanih hiš ter likov, med njimi Nymerie, Aegona Zavojevalca in Roberta Baratheona, ki mu v vojni proti Targaryenom pomaga Ned Stark. A najbolj fajn je, da kljub navidezni podobnosti igre z Age of Empires 2 čutimo zvijačni pečat Martinove serije.

Tako v kampanji kot v večigralstvu se misije začno v miru. Tedaj planjavam Westerosa vladajo vohuni in morilci, zapleteni v mrežo prevar. Ozemlje je posejano z množico vasic in gradičev, katerih zavezništvo nam zagotavlja denarce, te pa odštevamo za najemanje civilnih enot in banditov. Do naselij je najbolj enostavno spraviti poslanika, da nam uredi zvestobo, a isto lahko stori nasprotnik. Zato je dobro tjakaj omožiti babo, da prepreči spreminjanje volje. Toda vrat ji nemara zavije ašašin, zato nucaš vohune, ki odkrivajo take prihuljene falote, pa še oddelek garde za povrh, da jih ujame in vrže v ječo.

A s tem šele opraskaš nabor možnosti. V vas, s katero imaš krvno vez, lahko pošlješ lopova, da zaneti vstajo. Špijon zna namesto običajnega zavezništva osnovati skrivnega, ki prinaša manj dobička, a je sovragu neviden. Obrniti se da večino civilnih oseb, ki zatem pakte organizirajo drugače, kot je videti! Višek je, ko ti uspe vohuna vtihotapiti v glavni stan nasprotne strani, saj to povzroči, da možje, ki jih tamkaj rekrutira, delajo zate.

Smisel si je pridobiti čimveč zavezništev, saj se namesto totalne vojaške zmage, ki je sicer mogoča, večkrat pripeti politična z nakopičenjem prestiža. Tega zbiraš z aliansami (posebno s cerkvijo), prihodki in eksekucijami, izgubljaš pa ga, ko te prinesejo okoli. Zanimiv sistem, ki dobro pričara podle udarce v boju za prestol Zahodnjega.

Nadpasna zanikrnost

A kaj, ko je izvedba kilava. Vmesnik si prav prizadeva, da bi te odtujil, saj ne omogoča ne veriženja ukazov, ne nastavljanja obnašanja enot. Vsako povelje moraš podanikom zadati ročno in ko se jih po karti na vseh ljubih koncih sprehaja mnogo, od tega polovica dvojnih agentov, se ti zmeša. Solerski načini poznajo aktivni premor, vendar je to kvečjemu obližek na rano od dvoročne sekire, saj spričo pomanjkljivih opomnikov pomembne dogodke zgrešiš celo tedaj, ko dogajanje miruje.

V odprtem boju ni dosti bolje in še dobro, da ni zares pogost. Če se mir zaradi umorov in vstaj skrha, pride do vojne in na sceno stopijo vitezi in lokostrelci. Spopadi imajo bolj naravo ravsanja kot bitk, saj se udarjajo majhne skupine enot in ne armade v slogu Total Wara. Taktična globina pa močno šepa, saj za triumf zadostujeta količkaj inteligentna sestava armad (kamen-škarje-papir oziroma sulica-kopito-puščica) in čimveč vojakov.

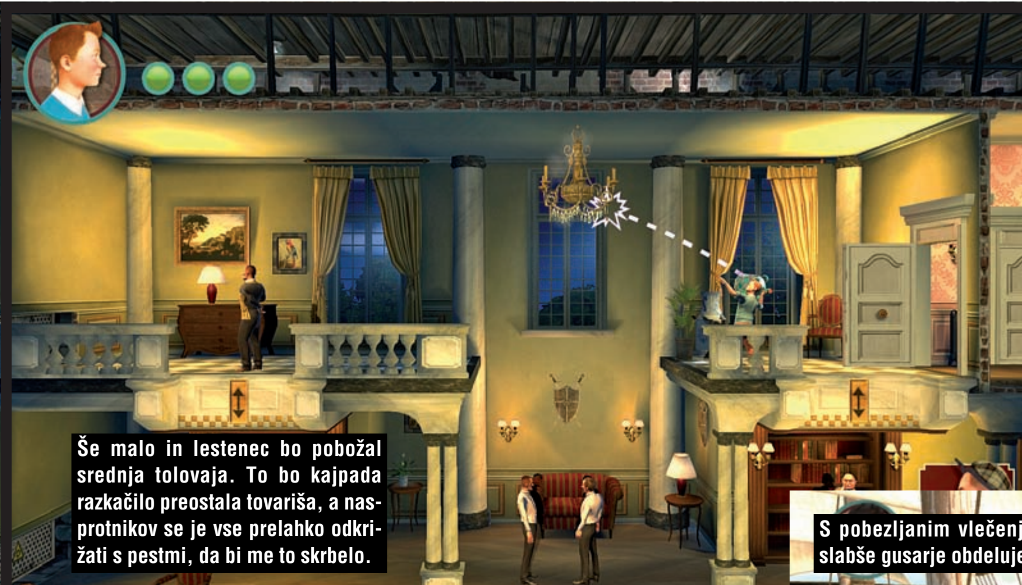
Najbolj pa zmoti zanikrna povezava s knjižno osnovo. Res je, da v kampanji srečamo nekaj slovitih oseb, da v peščici nalog kurimo s targaryenskimi zmaji, ki so res ogromni in pošastni, da so vdelani pravilni grbi in da lahko v večigralstvu izbiramo med Arryni, Baratheoni, Lannisterji, Martelli, Starki, Targaryeni, Tullyji in Tyrelli. A če bi šlo namesto njih za Janke in Metke, bi igra izpadla enako, saj brezimni podaniki in neprepričljivo izrisane karte ter gradovi ne premorejo verodostojnosti.

Razlike med stranmi so majhne tako v eno- kot v večigralstvu. Vsaka ima točno eno samosvojo enoto, kot sta Starkov volk ali targaryenski izvidniški krokar. Zmajev v multiju ni, za nameček nikjer ne ugledaš recimo pošasti s skrajnega severa. V pomoč nista ne zastarel grafični pogon, ne plitka, duhamorna pripoved, ki v ničemer ne odseva literarne podlage.

Zadnji žebelj v krsti je dolgočasna skriptanost nalog v kampanji. Tričetrt misij je sestavljenih iz čakanja, da bodo tvoji sli pognali korenine ali spremljanja kakega velmoža, ki se po polžje vleče čez karto. Ločene bitke (skirmish) in internetni multiplayer sta srečoma bolj dinamična. Umetna pamet je tam tečna in poskuša z več pristopi, zato imaš vsaj nekaj izziva. Za spopad z do sedmimi tekmeci potrebuješ Steam, a igralcev skorajda ni več. Itak, saj si špil kljub luštnemu napikovanju tekmecev od zadaj ne zasluži, da je pritaval izza Zidu.

Tintin:

The Secret of the Unicorn



Še malo in lestenec bo pobožal srednja tolovaja. To bo kajpada razkačilo preostala tovariša, a nasprotnikov se je vse prelahko odkrižati s pestmi, da bi me to skrbelo.

V kinih se suče animiranka po slovitem stripu o belgijskem pustolovskem reporterju Tintinu in z njo je mnoge, ki so nekdaj požirali risane strani, spet obiskalo otroštvo. Toda od slikosučnih vragolij bodo kljub Spielbergovi režiji največ imeli najmlajši. Tudi Ubisoftova igra cilja na otroško populacijo. Imajo lahko od nje kaj tudi nepopravljivi nostalgiki?

Zvita ...

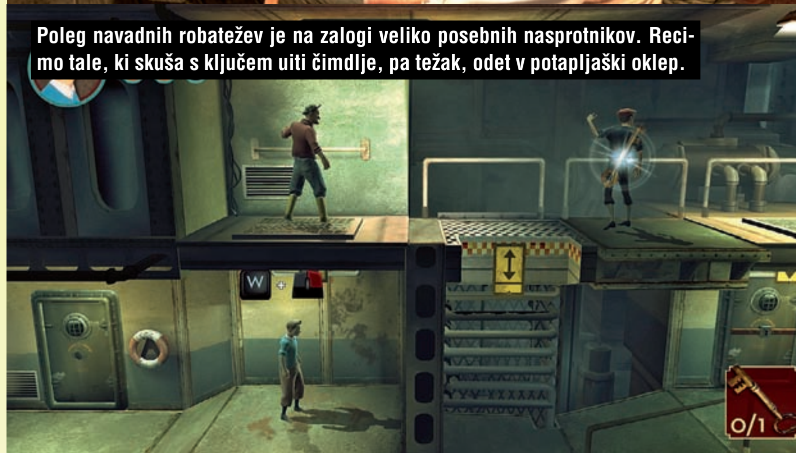
Špil je razdeljen na tri kose: enoigralsko filmsko pustolovščino, sodelovalne stopnje z vrtcem na obisku in ščepec točkovnih izzivov. Sledenje predlogi ni tesno, saj je glavni negativec iz kina Saharin izpuščen. Je pa prisotna večina ostalih likov, ki so stripovsko popisani v odklenljivi bonusni vsebini.
Pripoved štarta, ko Tintin najde model lesene ladje, v katerem se skriva namig na izgubljeni zaklad. Uvod poteka v tretjeosebnem načinu, nakar igra preskoči v 2D, od strani gledano ploščado, v kateri preživiš največ časa. Tu se jajčjeglavi Belgijec na čezoceanskem parniku in v palačah sooča z akrobatskimi izzivi ter ugankicami, ki so tako mehanske sorte z vzvodi kot take z nepridipravi.
Vsakega falota lahko kresneš, a ponavadi imaš vsaj še en drugačen način za odstranitev. Nanje spuščaš lestence, jih vržeš čez rob ali jim podstaviš bananine olupke. Slehernega lahko onesposobiš v eni potezi, če se mu neopazno priplaziš za hrbet. No, trike in zaporedje, po katerem z najmanj muke spucaš ekran, je enostavno pogruntati in ne prav težko izvesti. Nadzor je natančen in tu je fina animacija, ki luštno zadane pridih tako filma kot stripa. Ker gre za mladinski naslov, pridaniči ne izginjajo v slapovih črev, marveč cepnejo po tleh, kot so dolgi in široki, zroč v ozvezdja.
Občasno Tintina kot protagonista zamenja njegov foksterier Švrk, da iz podgan polne luknje privleče ključ. Kapitan Haddock, ki ga srečaš na njegovi ladji in te od tedaj dalje samodejno spremlja, skrbi predvsem za hahljalno besedno spremljavo in ti sem in tja podstavi roko, da se zavihtiš više. Nekaj več vloge ima v tretjeosebnih arkadnih dirkaških stopnjah, ki redno prekinjajo ploščadne dele. Tam sedeš v letalo ali motor s prikolico, kjer z gigantskim merkom pokaš napadalce, naskakujoče od vsepovsod. Ali pa merjenje prepustiš kapitanu in sam popriměš za krmilo.
Najbolj odpuljeni so leveli z vračanjem v gusarske čase, ko s Haddockovim prednikom sekljamo in zabadamo pirate. Zamahe izvajamo s potegi miške (na xboxu 360 lahko tudi s kinectom), poleg pa je moč blokirati.

... a ne prav dosti

A ravno tu se najbolj pokaže glavni problem špila, gledano z vidika nekoga, ki bi si želel vsaj malo globlje izkušnje, saj je zelo enostavna, površinska in lahka. Čeravno je mečevanje slikovito, se spričo omejenega nabora ukazov hitro izpoje, saj v glavnem uporabljaš udarec takoj za blokom. Taka lahkotnost preveva vso Samorogovo skrivnost, tako igranje kot preprosto pripoved. V prvi polovici težavnost sicer raste, a ko bi moral naslov pred nas postaviti prave izzive, se začne ponavljati in sprevidiš, da bo pri tem ostalo. Shranjevalne točke so postavljene na gosto in tudi če kod krepneš, je izgubljeni čas minimalen. Vse to je krivo, da daš puščavništvo skozi v dobrih štirih urah. Poleg plitvosti je zamera še kamera, ki se v nekaterih tretjeosebnih delih postavlja sitno okorno.
Kako velika je zamujena priložnost za bolj kakovostni izziv, vidiš po zagonu sodelovalnega načina, ki ga je za nekako toliko kot samotarstva. V njem se preseliš v Haddockove sanje, poleg Tintina, kapitana in Švrka pa sta igralna še detektiv Thompson in operna diva Bianca Castafiore. Vsak od njih ima kako posebnost – Haddock lahko ruši zidove in Thompson s sprehajalno palico odbija izstrelke. A glavna zvezda so same co-op stopnje, ki so bizarna zmes vsega prej videnega. Mestoma se sestavijo v precej zaguljene probleme, ki zahtevajo pozornost obeh sodelujočih. Žal je kooperativnost mogoča samo lokalno na nerazdeljenem zaslonu. A ko se s kolegom natančno postavljaš po lestvah, kar je mogoče tudi samo z eno tipkovnico, se počutiš kot v Lost Vikingih in uvidiš, da je to bistvo te igre. Res škoda, da domiselnosti co-opa niso prelili v osnovno kampanjo.
Tintinove avanture so prvenstveno naslov za otroke ali mlajše bratce, ki bodo nad simpatično, čeravno plitvo igro bržda čisto navdušeni. Zahtevnejši pa bodo kanec izziva našli le v sodelovalništvu in jih ne bo prepričala niti malo nižja cena od polne.



S pobezljanim vlečenjem miške po mizi je moč sekati tako hitro, da slabše gusarje obdeluješ kot mesoreznica. Bolj zafrknjeni znajo blokirati.



Poleg navadnih robatežev je na zalogi veliko posebnih nasprotnikov. Recimo tale, ki skuša s ključem uiti čimdlje, pa težak, odet v potapljaški oklep.



Aggressor ***se zapelje na potep v mladost, a bi si želel odraslejše izkušnje.***

69

raznolikost ✔ simpatična, izvirniku zvesta podoba ✔ dober sodelovalni modus ✔ prelahka in prekratka ✖ manjkajo liki iz filma ✖ sem in tja tečna kamera ✖

Ubisoft


Takšnale je videti vas za časa miru. Gozdar prinaša dile, iz katerih nastajajo bajte, kmet skrbi za hrano, ječmen postaja pivo … A čim uleti sovražnik, četudi le trop volkov, se pokaže največja hiba, nadzor.


Da se naloga mnogokrat ponovno prične, je normalno, saj je treba pogruntati, kako uleti sovrag, pa tudi grad lahko napak zastavimo.


Ena od neumnosti, ki se vleče skozi vso serijo, je odsotnost razporejanja delavcev. Zna se zgoditi, da bomo imeli deset kamnosekov, narod pa bo stradal, ker se nihče ne bo zmenil za njive.


Obleganja oziroma masovne bitke niso bile zaradi pomanjkljivega nadzora nikoli močnejša plat Strongholda. Tudi žužkasta grafika jemlje svoj davek. Ko bo tale stolp zrušen, bodo lokostrelci ostali v zraku.

Stronghold 3

Strongholdi so akcijske srednjeveške strategije brez zgodovinske podlage s poudarkom na gospodarstvu in obrambi. Smo v vlogi graščaka, ki mora razviti delujoče mesto oziroma utrdbo ter se braniti pred valovi neprijateljev oziroma zavzeti sosednje graščine. Zasnova je v množici fantazijskih in futurističnih tematik čisto v redu in ob izidu prvega in drugega dela se nam je dopadla tudi izvedba. Zdaj pa ne baš.

Nič novega

Če bi skopiral opis dvojke (Joker 142, 71) ne bi nihče opazil razlike. Podoba je sicer malo sodobnejša, čeprav nič posebnega, a osnova in mehanika igranja sta do pike enaki predhodnikoma. Z napakami vred.
Pričnemo kot zmeraj s postavitvijo skladišča in kašče, nakar poskrbimo za osnovne dobrine. To so les, kamen in hrana, ki je raja požre čisto preveč. Sledi naprednejše zadovoljevanje vedno čemernega folka. Z enostavnimi proizvodnimi verigami je treba pridelati še več hrane, potrebujejo tudi zdravstvene in duhovne usluge, pivo v veletokih in žurke vsak drugi dan. Vse to privablja frišne podložnike. Po drugi strani pa ti bežijo, če jim česarkoli manjka, če jih gnjavijo medvedje, davijo davki ali če jih zavoljo večje produktivnosti preveč strašimo z gavgami ter glavami na kolih.
Vzporedno moramo razvijati vojaščino. Osnovnim kasarnam sledijo naprednejše delavnice orožja in razdelano grajenje obzidij s številnimi pastmi ter strelskimi gnezdi. Soldate rekrutiramo med brezposelnimi postopači, zato je treba skrbeti, da sezidamo dovolj kajž. Pri snovanju gradu je treba biti previden, kajti predolga pot od gozdarja do skladišča zna kasneje zavdati. Ponavljanje ob neuspehih je bilo v Strongholdih itak vedno prisotno.
Po površnem učnem uvodu lahko izbiramo med dvema kampanjama: daljšo vojaško in krajšo, bolj miroljubno ekonomsko. Temu so pridodani še dodatni scenariji. Enkrat pomagamo romarjem, drugič poseljujemo zatohlo barje, tretjič zbiramo denar za relikvijo, četrtič zlivamo olje na napadalce. Marsikdaj je čas omejen in takrat znajo biti zateženi, ko ni, pa se zaradi vsesplošne počasnosti vlečejo kot mrtvaški smrkelj.
V večigralstvu se je moč pomeriti v branjenju hribovske trdnjave in klasičnem boju vseh proti vsem. Na voljo sta tudi peskovnik in ducat zgodovinskih obleganj. Ni pa načina kingmaker in hitrih spopadov. No, smo pa vsaj dobili nazaj možnost katapultiranja živine čez prepreke. Ju hu.

Zidovi se rušijo

Do sem se bere vse v redu. Pa žal ni, saj je novi Stronghold frustrirajoč, duhamoren in nenavdahnjen. Kakor da bi ga kot modernejšo kopijo izvirnika naredili neki novi avtorji, pri čemer so igro zaradi malomarnosti, neizvirnosti in nesposobnosti oropali duše.
Zmoti že sama driskasta, brezbarvna podoba, ki je kratkomalo manj privlačna od predhodnikov. Z okvirjem se avtorji tudi niso potrudili, saj ga predstavlja nekaj statičnih risb, ki govore mlačno štorijo. Nato zbode vsepodročno blentav in pomanjkljiv vmesnik, s katerim se loviš in napak klikaš pri gradnji in boju še po desetih urah igranja.
Upravljanje z enotami je skrajno okorno, tako premikanje kot napadanje. To le še poslabša umetna pamet predvsem lastnih soldatov (kaj me briga navsezadnje za sovražnikove). Čeprav je vsakemu vojščaku moč določati obnašanje, se ne bo odzival na bližnje boje ali bo iskal najdaljšo možno pot do tja. Navsezadnje je polovičarski tudi v zadnjem obližu dodan aktivni premor, v katerem lahko na večjem bojišču, recimo med obleganjem gradu, daš navodila eni celi enoti. Bitke, ki so eden od temeljnih sestavnih delov, so zato kaotična, slaba šala, kar smo očitali že dvojki. Veliko je shranjevanja in nalaganja, saj je pogosto izid ravsa odvisen le od sreče.
Vojaških enot, kamor sodijo le pešaki od kmetov do lokostrelcev, se ne da zdraviti, ne pridobivajo izkušenj in ne napredujejo. Takisto ni govora o razvojnem drevesu veščin. Nesprejemljivo je tudi, da na napadalce nismo opozorjeni in nam zna kakšen skrit medved ali rogovilež pobiti pol vasi. Poleg vseh teh naštetkov je Stronghold 3 povsem nenapreden, saj ne prinese ene same samcate novosti ter ostaja na ravni izpred desetih let. Pa to ni kakšen 20-evrski špilčič!

Karavana gre dalje

Dejstvo je, da je Stronghold 3 prišel nedokončan, strašno hroščat in nabit s slabo prepakiranimi idejami iz predhodnic. Ob izidu pred mesecem dni je bil čisto neigralen, čemur je sledilo kar šest zaplat. Te so poleg milijona hroščev, odpravile take kolosalne nebuloze, kot sta odsotnost pohitritve dogajanja in določanja težavnosti. Pa še vedno sta vmesnik in nadzor v falusu. Sicer je tam na dnu še vedno duh po Strongholdu, ki smo ga nekoč imeli radi. Toda zelo verjetno, da bo nostalgik bolj zadovoljen (in spomin manj oskrunjen), če si za petaka na Good Old Games nabavi prvenec.

***Yohan** se odpravi reševat princeso v grad za devetimi gorami. Žal malo zamudi in ga pričaka zgolj okostnjak.*

49

raznoliki scenariji ✔ nič novega ✖ nepreglednost ✖ nadzor ✖ nedodelanost ✖

Firefly Studios / SouthPeak Games

Anno 2070

Naj mi ljubitelji upravno-graditeljske serije Anno ne zamerijo, toda gledati že deset let iste motive iz sredine prejšnjega tisočletja že preseda. Nemški studio Related Designs so zgodnjenovoveški čas skozi štiri doslejšnje naslove izčrpali do te mere, da jim je začelo zmanjkovati samosvojih letnic. Anno 1602, pa 1503, 1701 in nazadnje 1404 (J193, 84). Zato je bilo vznemirjenje, ko so za peti del naznanili odhod v znanstvenofantastično prihodnost, veliko.



V takih laboratorijih možje z veliko dioptrijo odkrivajo naprednejšo tehnologijo, ki ti zna recimo očistiti morje.

Smo vam rekli!

Kaj ta prinaša? Za začetek korenit dvig morske gladine, ki postavi poletna letovišča na Pohorje. “Al Gore je imel prav!” se derejo nezadovoljni ljudje in napravijo politični kaos. Iz tega se izluščijo tri nove poglavitne frakcije: umazano industrijski tycooni, ekološko ozaveščeni ecoji in piflarski znanstveniki techi. Naslov tako nima nacionalnega naboja in tudi prizorišča so izmišljena.

Dvig vode da avtorjem izgovor, da dogajanje kot v prejšnjih delih spet postavijo na množico otokov. Na teh zaplatah kopnega v realnočasovnem načinu gradimo raznovrstne stavbe in s tem krepimo ekonomsko ter vojaško moč, s katerima se trudimo doseči nadvlado. V glavnem s prvo, kajti Anno je bil vselej prvenstveno graditeljski niz, še najbliže Settlerjem. Večino časa se ubadaš s tem, kako pravilno razpostaviti bajte in odrediti prevoz nekaj ducatov dobrin ter surovin.

A kljub temu ne zreš v množico grafov in razpredelnic, saj je pristop k upravljanju zelo priljuden. Jedro mestec so prebivalci, od katerih z davki cuzamo denar, njihova stopnja omike pa predstavlja napredek. Za doseganje višje ravni potrebujejo zadostno količino točno določenih dobrin, kot sta eksotična hrana in Discovery na televiziji. Te zagotavljaš na dva načina. Najprej skozi razvejan spisek proizvodnih objektov, povezan v skrbno organiziran cestni sistem, ki petičnežem dostavlja zahtevano. Na nekaterih otokih ni določenih surovin, zato se je treba širiti na nove ter jih z obstoječimi povezati z ladijskimi linijami. V vmesniku so izboljšali graditeljski meni, ki ima ponazorjene proizvodne verige, pogrešam pa več sledilcev dobrin, saj moraš zaloge še vedno preverjati ročno.

Na drugi strani je treba paziti, da so blokovska naselja v omejenem dosegu ključnih stavb, kot so radijski oddajniki. S tem te pahnejo v mrzlično iskanje idealnega razpostavljanja hišk. Situacijo nadalje zakomplicira dejstvo, da moramo biti po novem ekološko ozaveščeni, drugače dobimo za vrat hipije.



Komunikacijo med svojimi otoki takole avtomatiziramo. Presežke ponudimo tekmecem, ki v nasprotju z Anno 1404 ponavadi celo plačujejo z denarjem.

Okolju prijazen

Eden glavnih motivov Anna 2070 je vpliv na naravno okolje, iz česar so nastale tovrstne razlike med osrednjima frakcijama, tycooni in ecoji. Prvi so usmerjeni v hitro industrijsko rast za vsako ceno, zato rijejo z bagri čez jazbece in zlivajo nafto na galebe. Drugi pa pridelujejo bio solato in podoben sonaravni šmorn. V praksi to pomeni dodatno dimenzijo: industrijskih zgradb ni pametno nagnesti preveč skupaj, saj to zmanjša količnik naravnega ravnovesja posameznega otoka. S tem neposredno vpliva na nižje zadovoljstvo prebivalstva in pridelavo farm ter poveča možnost katastrof.

Premisa je vsekakor poučna in zanimiva, saj se pri tycoonih manj ukvarjaš s postavitvijo in bolj s posledicami, pri ecojih pa je ravno obratno. A končni učinek ni tako občuten, kot bi si želel, saj igra z obema frakcijama še vedno poteka slično. Malo paziš na razporeditev, malo na gradnjo posebnih objektov, kot so reciklatorji, ki izničijo slabe vplive. Razlike so bolj izražene v vzdušju, s hladno korporacijskim govorom menedžerjev na eni in mirovniškimi parolami na drugi strani.



Kamorkoli v kampanji pridemo, se nekaj zalomi, kot tu jez. Po pripovedi je vedno krivo neodgovorno ravnanje z viri, ampak jaz mislim, da smo zakleti.

Naslednja novost so podvodne kolonije. Do njih pridemo, ko se v vlogi tycoonov ali ecojev spečamo s tretjo, stransko frakcijo – techi. Ta omogoči postavljanje raziskovalnih stavb in življenje pod morjem. Graditi je moč zgolj na določenih 'podvodnih otokih', zato gre v bistvu le za še eno inačico nadvodne zemlje, ki zahteva posebno, drago tehnologijo. Potapljanje je ključno, če želimo v laboratorijih raziskovati nadgradnje, kajti znanstveniki techovske frakcije so najbolj razvajeni in zahtevajo, da jih futraš s podvodnimi algami. Ko nakopičiš dovolj denarcev in surovin, lahkoslediš izbranim ciljem – doseganju določene velikosti prebivalstva, postavljanju megaspomenikov ali nemara iztrebljenju vseh tekmecev.



Prehod pod morje je elegantno urejen kar s približevanjem kamere. Po najdbi ustrezne tehnologije jo moreš s koleščkom zapeljati neposredno v globine.

Spet je tri zjutraj ...

Koncepte izčrpno razloži kampanja, ki gre po kopitu lahkotnega naravovarstvenega osveščanja. Fajn je, da nam v mnogih stopnjah da na razpolago, s katero stranjo jo igrati. Dolga je okrog sedem ur in ker prvi dve tretjini predstavljata uvajanje, nudi prave izzive šele v zadnji. Nekaj več jih je v sedmih ločenih scenarijih.


Spet so se igrali z vžigalicami. Tveganje za nezgode, kot so požari, onesnaženja, epidemije in nesreče v laboratorijih ter elektrarnah, je moč zmanjšati s smelim upravljanjem.


Ob velikem padcu naravnega ravnovesja se zelene površine s kislim dežjem spremenijo v sivo, nerodovitno puščobo.

Toda srž serije Anno je od nekdaj svobodnjaški modus z goro nastavljivih podrobnosti. Ta te vrže na zajetno, naključno ustvarjeno karto, kjer se prepustiš grajenju in občudovanju mest. Podoba slikovito futurističnih naselij je dejansko prelestna, z res živahnim vrvežem. Nenadoma se zaveš, da si ves večer samo opazoval, kako se hiške množijo, ko te je načrtovanje četrti povsem potegnilo vase. Partije v peskovniškem modusu lahko trajajo deset ur in več! Lahko pa karto nabašeš s zaganimi nasprotniki, tudi z do tremi človeškimi. Umetna pamet ni od muh in takrat do izraza pridejo podrobnosti, kot so stranske naloge. Te se pojavljajo naključno in so žal podobno dolgočasne kot v predhodniku, saj te pošiljajo zbirat odpadno železje na najbolj oddaljene konce karte. Si jih pa primoran izpolnjevati, ker v zameno dobiš socialni kapital, s katerim pri trgovcih nabavljaš tehnološke nadgradnje.

Hkrati pri težjih sovražnikih nastopi vojskovanje, ki bi v tej franšizi najbolj potrebovalo izboljšave. Anno 2070 tu razočara, saj je boj še vedno zmeda duhamornega pošiljanja neraznolikih množic ladij in tokrat letal (kopnih enot ni) v čimvečji količini. Nekaj predvidevanja je celo treba imeti, ker nekatere ladje ne zmorejo ciljati zrakomlatov. A še vedno je največja teža na preudarku, kako nabrati dovolj surovin, da boš bojno ladjo sploh spravil iz ladjedelnice.

Hvalevredna nalinijskost

Igro poganjaš skozi Ubisoftovo nalinijsko ogrodje Uplay, ki se nadležno dolgo zaganja. Toda v zameno za spletno priklopljenost dobivaš priboljške in takojšnje sodelovanje z drugimi igralci. Če si povezan na net, kar skozi glavni meni vsakih nekaj dni potekajo volitve v svetovno skupščino in za predsednika, katerih rezultati frakcijam dajo različne bonuse. Za nameček na nekaj tednov pridejo samosvoji posebni scenariji s specialnimi nagradami, kot je posebna oprema, ki jo vtakneš v svoje stavbe in plovila. Take mini dodatne vsebine so lepo presenečenje in korak naprej v primerjavi s kaznovanjem, če nisi priključen v vsemrežo, kot so imele navado starejše Ubijeve igre.

Anno 2070 sije tam, kjer so že njegovi predhodniki: pri zavzetem, a dostopnem upravljanju z lepimi mesteci. Za nameček je tokrat zavit v svežo, simpatično tematiko, ki je naravnana optimistično. Čeravno gre v jedru za podoben igralni mehanizem, bo nova podoba v navezi s splošno prijetno izkušnjo pritegnila tako veterane kot novince.

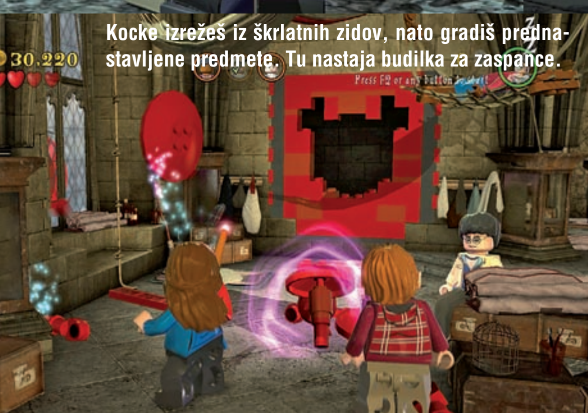
***Aggressor** postavlja jedrske elektrarne samo zato, da zbada hipijevske sosede. Potem mu gredo pa v luft.*

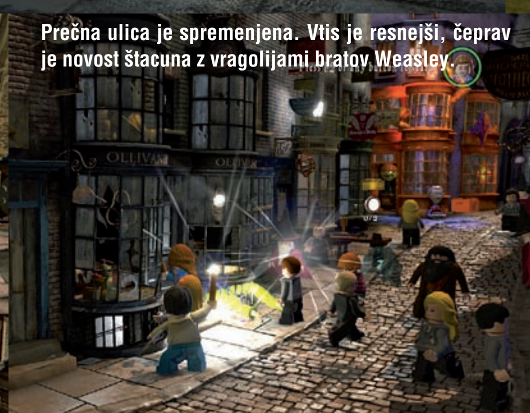
82 **lepa, sveža podoba ✔ uravnoteženo, dostopno gospodarjenje ✔ nalinijski priboljški ✔ pozitivno sporočilo ✔ žre čas kot nora ✔ še vedno švoh boj in podnaloge ✖ novosti bi bile lahko bolje izražene ✖ Related Designs / Ubisoft**


Štorijo nizajo znane, zafrkantske animacije. Telegrafski slog neukim ne pove veliko.


Dvoboji so pasuljski. Ključ je v barvah in zaščitnem uroku hitinium. Če igrata dva, dobita vsak svojega nasprotnika.


Tanga se za gasilnikom dobro znajde. Vodni urok je zelo uporaben, saj so v igri na delu piromani.


Kocke izrežeš iz škrlatnih zidov, nato gradiš prednastavljene predmete. Tu nastaja budilka za zaspance.


Prečna ulica je spremenjena. Vtis je resnejši, čeprav je novost štacuna z vragolijami bratov Weasley.


Zaključna borba z Mrlakensteinom ni le na Harryju, saj veliko opravijo prijatelji.

Lego Harry Potter: Years 5-7

Ko smo lani nakockali prva štiri leta na Bradavičarki, smo s sovami takoj poslali vpisne liste še za zaključne tri letnike. Dekanat na Traveller's Tales nam je željo uresničil! Material iz zadnjih treh knjig so po zgledu filmov razdelili na štiri poglavja. Ker se Mrlakenstein po trišolskem turnirju spet javno zašopiri, to potemni tako videz kot dogajalne vidike nadaljevanja. A to ne pomeni zateženosti, kajti tudi ta legastičen špil je pustolovsko-ploščadna veselica raziskovanja, prešerne destrukcije in izjemnega vzdušja.

Šolski zvonec

S Feniksovim redom se spet zadričaš po stopniščih impozantne Bradavičarke, kjer te od stopnje do stopnje vodi Skorajbrezglavi Nick s potko dušnih kockic. Toda zaradi svobodne zasnove za njim ne kopitljaš kot slepo živinče, marveč se ustavljaš in počneš lumparije. V znani maniri se povsod tare oklepov, slik, lončnic in drugega dekorja, iz katerega letijo dobrote, ko ga uničuješ. Če kdaj ne veš, kako in kam, je pametno anihilirati vse po spisku, saj predte gotovo pade kaj uporabnega za v kotel ali za izgradnjo česa nepričakovanega. Iz kock s tiščanjem gumba večkrat ustvariš kipe, ki dopolnijo pročelja in odprejo vrata.
Ustaljenim coprnijam, kot sta perlatium lebdiosa in svetlobni lumos, se pridružijo nove, recimo diffindo za oblikovanje rdečih zidakov in aguamenti za brizganje curkov vode. Od dodatne opreme se Harry ogrne s plaščem nevidnosti, Ron prenaša luč z ugaševalnikom, Hermiona pa si opaše bisago, iz katere med drugim izvleče cel kombajn, macolo in velikanski fen. Punca je pač od sile. Nadalje lahko Weasleyji odprejo norčave kište s pirotehniko ali lepljivimi čeveljci za hojo po zidovih.

Izbrana dela

Vsebine je v zgodbah Rowlingove mnogo in za igranje so izbrali raznoliko mešanico. V stopnje se poda skupinica junakov, najraje trije, med katerimi prosto preklapljaš. Enega od likov lahko kadarkoli prevzame živ soigralec. V petem letniku uriš sošolce v sobani KŽTD, med učenjem brambovije vdreš v Rawsove spomine in z dvojčkoma pripraviš potegavščino ob koncu leta. Šesti letnik je posvečen zalezovanju Hudlagoda z vrhuncem ob obisku špilje, kjer se Harry in Dumbledore otepata inferijev.
Čeprav se prvi del sedmega leta odmakne od šole, je igralno od vseh najbolj zanimiv. Blodenja po pušči skoraj ni, pač pa obiščeš Godricov dol, kjer odtajuješ nagrobnike in premikastiš Nagini. Vskočita tudi dve s strani gledani sekvenci. V eni se Ron in Harry podobno kot v Aquariji potopita v ledeno mrzlo jezero, v drugi pa v vlogi treh bratov zaigraš v senčnem gledališču o svetinjah smrti.
Ko napoči čas za zaključni obračun, se po izletu v podzemlje banke Gringott, kjer poleg vlakca smrti zajezdiš zmaja, vrneš na akademijo. Tu ti palica skoraj pregori od proženja napadalnih urokov. Jedci smrti so zoprna in neukrotljiva vmesna nadloga, medtem ko te Krasotillya, Raws, Temyna in ostale šefovske tečnobe spet in spet obmetavajo s pohištvom. Ti ga čarobno prestrezaš in jim ga naciljaš nazaj v čelo.
Drug vidik mikastenja so dvoboji. Nasprotnika sta zaprta v krog, ki z barvo nakaže, katero coprnijo izbrati. Ko se zublja iz palic stakneta, hitro mlatenje po tipki določi zmagovalca. Ti pretepaški mehaniki se pretirano ponavljata in ju ni težko zaobvladati, zato tepež sčasoma izgubi čar.

Kosmati peskovnik

Z vsakim od štirih poglavij se ukvarjaš kake štiri ure, zato je dolžina zgodbovnega dela nad pričakovanji. Ko se Mrlakenstein naposled ustreli v koleno, se pred teboj v polnosti odpre prosto igranje z zbirateljstvom, po katerem kockave igre že od nekdaj slovijo. Bradavičarka, Prečna in Nokturna ulica ter aleje bunkeljskega Londona so brezšivno povezane, zato je vesolje potterjanskih kock res širno.
Simboli kažejo število preostalih skritosti v posameznih prizoriščih. Kot je v navadi, zbiraš zlate in rdeče zidake ter rešuješ dijake, ki so zašli v težave. Predvsem pa se ženeš za emblemi, ki odklenejo dodatne like. Osrednji trije so resda Harry, Ron in Hermiona, a na igranje čaka stotina drugih, tudi Mrlakenstein. Ko se v znane stopnje podaš z novimi obrazi, to razširi možnosti. Primer so mesta, ki zahtevajo rabo temne magije, kar obvladajo le zlobni Mrlakensteinovi podporniki.
Kot celota je igra podobna prejšnji in ne odstopa od kopita izdelkov iz Popotniških zgodb. Ker pa je recept tako polnovreden in na pravih mestih okusno nadgrajen, zanašanje na znano ne moti. Manj všečen je zarod hroščev, ki so prav tako redni spremljevalci legoidnih iger. Igra je izšla praktično za vse aktualne sisteme in najkrajšo žužkasto nožico je potegnil wii. Tu je zaradi omejene strojne moči prihajalo do resnega sesuvanja in špil za Nintendovo konzolo so celo umaknili s polic. PC, PS3 in xbox 360 so jo odnesli bolje, a tudi tu peklijo nezanesljiv izbor tarč in delovanja nekaterih čarovnij, nevidni zidovi, težave s priklicem živali, zatikanje junačkov ob elemente okolice in slab nadzor vozilc. Za nameček temna okolja niso najbolj primerna za natančnosti, kot je iskanje opore pri skakanju. Hitenje zaradi lovljenje časovnega okna za izid gor ali dol, tako pomemben izdelek bi si zaslužil več spoliranosti.
No, težave kljub vsemu niso usodne in ob odpustljivi naravi igre močno prevladajo pozitivni občutki. Za vsako nerodnost se najde deset tako posrečenih elementov, da si praktično ves čas nasmejan. Okostnjak, ki pleše kot Michael Jackson. Pedalin v jami. Raws na toboganu. Vsesplošna toplina in bogata domišljijskost izničita sleherno možnost dolgčasa ter ti spet prižgeta otroške igre v očeh. Izvrstna igra za praznike.

***Navi** poplavi stranišča in vso šolsko opremo spremeni v trske. Ker svet obenem reši zla, kljub vsemu ne dobi ukora.*

81

odprta, vabeča in kratkočasna zasnova ✔ iskriv humor ✔ raziskovalna širina z grmado skrivnosti ✔ gradnja s kockami ✔ ponavljajoč se boj ✖ trmasta zalega hroščev ✖

Traveller's Tales / WB Games



Serious Sam 3



Zgodba Before First Encounterja (BFE) se odvija v današnjem Kairu, ko je invazija vesoljskega superzlobneža Mentala v polnem teku. Znanstveniki iščejo odgovor v časovni ključavnici pri piramidah in Resnik je del ekipe, ki jih gre reševat. Seveda pa se načrt sfiži.

Na začetku izgubljeno tavaš po ozkih hodnikih in uličicah, redke sovražnike mlatiš z macolo in se sprašuješ, kaj za vraga. Nakar končno prideš na prosto in zaslišiš tipični "AAAAAA" vala bombašev brez glav. Upokojila se je sicer čezmerna barvitost prednodnic, zamenjali so jo bolj realistični puščavski toni. A podoba, ki jo izrisuje Serious Engine 3.5, nadgrajeni srček iz Serious Sama HD, je očesu privlačna in brez težav kaže velike stopnje, polne kanonfutra.

Uvertura je le fin nateg, ki ti pokaže, kaj si pogrešal. Masaker. Dvesto nasprotnikov na stopnji? Sitnica. Dajmo jih raje tisoč ali še več. Med njimi veliko starih znancev, kot so nemrtvi vojaki, kamikaze, kiklopske gorile, kopitljajoči okostnjaki in škorpijoni z brzostrelkami. Harpije imajo tokrat res kosmate žoržete, biomehanoidi, bikci in veliki rjavi demoni pa so težkokategorniki. Med novitetami so lovkast helikopter, bajsast raketnik, leteča coprnica in nadvse zoprne opice brez kože.

Na roke!

Pokajoči inventar se začne s pištolo, ki ima neskončno zalogo streliva. Šibrovka in dvocevka na daljavo nista več tako učinkoviti, večino manjših nasprotnikov pa pospraviš z jurišno puško ali šestcevnim mitraljezom, ki je koristen ob večjih naletih. Za velike spake sta kul bazuka in novi devastator, ki izstreljuje hitre granate, katerih šrapneli sovraga prestrelijo. Municija zanj je kajpak skopa. Eksploziv C-4 razstreli določene stene ali ga vržeš v gnečo in detoniraš v primernem trenutku. In s kanonom še vedno kegljaš kot v dobrih starih časih.

Praktično vsakega nasprotnika lahko pogubiš z golimi rokami, kar je dobrodošla novost, dočim macola rabi tudi razbijanju vrat ali sten in s tem odkrivanju skrivnosti. Sredi igre roke nadgradiš z vesoljsko zapestnico, ki deluje kot električni bič in hkrati odpira določena vrata. Ni sicer tako večnamenski kot v Bulletstormu, a zna priti prav. Tako kot štiricevna laserska puška in ostrostrelka. Fino je, če ju imaš, moč pa je špil končati brez obeh.

Zaklon je za pusije

BFE capine poljubno meša in pošilja nadte val za valom. Umetna pamet? A bejž no. Mentalova vojska se zanaša na količino, ki grozi, da te preplavi. Že na normalni težavnosti te navaljujejo in obstreljujejo od vsepovsod. Ključ je zato v neprestanem gibanju, skrivanju za stebri in stenami ter venomernem trebljenju sovražne sile. Kdor rad juriša, lahko sicer poskusi z nižjo ali turistično težavnostjo, kjer je streliva več in zlobci, katerih količina ostane enaka, padejo hitreje. A tisto pravo je igranje na višjih zahtevnostih, kjer je izkušnja krepko drugačna. Tudi zaradi točk, ki se beležijo na spletnih lestvicah.

Toda vse stopnje niso odprte. Vsake toliko greš v podzemne hodnike, kjer brljava baterija še poveča občutek klavstrofobije, nasprotnika pa ugledaš šele, ko ti že skoči za vrat. Ti odseki so večinoma labirintskega tipa in glede na odsotnost karte in kompasa se v njih hitro izgubiš. Po eni strani je to minus, saj bi se rad čimprej vrnil v Samovo normalno stanje. Po drugi pa gre za spremembo tempa in načrtno roganje avtorjev, češ, poglejmo, kako se boš znašel, če ti odzvamemo razvade, ki jih ponujajo sodobne igre. Zato jim tega ne zameriš preveč.

Serious Sam 3 ponuja tudi sodelovalno večigralsko kampanjo po internetu, v kateri je prostora za šestnajst ljudi, in razdeljeni zaslon, ki podpira četverico. Poleg kampanje sta tu še danes vse bolj običajni preživetveni način, torej pobijanje vala za valom, in tekmovalni multiplayer. Ta obsega deathmatch, lov na zastavo in pošasti ter kralja na hribu, kjer točke za uboje dobiva le nosilec titule. Dvanajstero samotarskih nivojev ti vzame kakih deset ur, nakar se lahko še dolgo zabavaš v mnogo. Ljudi na strežnikih je več kot dovolj in večinoma niso kreteni.

Esenca smrti

Resnik za 27 evrov na Steamu ali tam nekje za škatelno verzijo ponuja tenkočutno izvedeno prvinsko izkušnjo. Res je, da zgolj streljaš nepregledne gmote napadalcev, kar bo nekatere takoj odvrnilo. A naleti barab v tej staromodni osnovi so mojstrsko tempirani, špil je razgiban, napet in zabaven, Samove enovrstičnice ne prestopijo mej okusa (a ne, Duke?), vse skupaj pa je povezano v koherentno celoto. Croteam ima pravi občutek in na koncu ga imaš tudi sam. Občutek prijetne izpolnitve, ko pade še zadnji hudobec. Sam je čista kontra Modern Wafaru, slavospev pozabljenim prednikom, začenši z Doomom. Tiranozaver na pohodu po urbanih streljankah. Igra iz nekega drugega, v spominih nas starcev nemara boljšega časa.

***Quattro** se poda na popotovanje od Kaira do piramid in opreza za Karmen Švegl, ki zagotovo poroča o tako masivnem spopadu.*

80 korektna vrnitev k osnovam ✔ odlično tempirani valovi ✔ boj na telo ✔ kup večigralskih načinov ✔ Samo bo vedno car ✔ podzemni labirinti ✖ včasih je sovragov ipak preveč ✖ Croteam / Devolver Digital


Pokrajina tokrat ni pisana in raznolika. Pušavskega peska in egipčanskih ruševin se kar malo preobješ.


Odprt prostor vedno pomeni udejanjenje velikega števila nasprotnikov. A hkrati ti da čas za pripravo.


Nove nasprotnike dostikrat spoznaš kot minišefe. Kar tudi so, dokler nimaš primerne ognjene sile.


Sam je živ dokaz za to, da večji kot so, bolj trdo padejo. Na začetku igre šef, zdaj umre v treh sekundah.

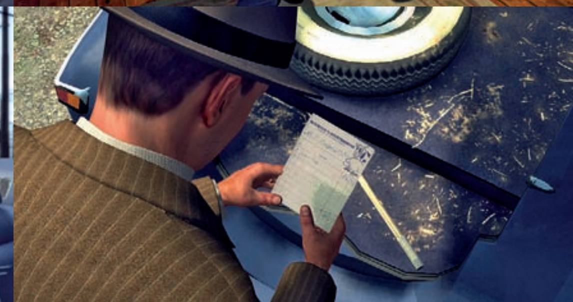












L.A. Noire

Rockstar, konzolni opis Joker 215, 85 (PS3, X360)

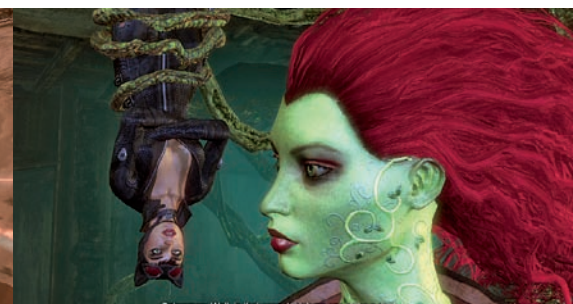
Radosti vredno: mukotrpni sedemletni razvoj te detektivske srhljivke, v kateri kot nadebudni policist Cole Phelbs raziskujemo krivodelstva v povojnem Los Angelesu, je avstralski studio Team Bondi pahnil globoko v rdeče številke. Pred likvidacijo jih ni rešilo Rockstarjevo posredovanje in večmilijonska prodaja, niti splošna naklonjenost kritikov, ki s(m)o naslovu v prid šteli marsikaj. Na primer fenomenalno noirsko vzdušje, pristno repliko Mesta angelov iz leta 1947 ter zanimivo, temačno pripoved. Predvsem pa vsečno udejstvovanje v detektivskih primerih, ki so se dotikali mnogih umorov, prometnih nezgod, požarov ter grehov, povezanih z opojnimi substancami. Cole se na prizoriščih zločinov proslavi z iskanjem in podrobnim ogledovanjem ključnih predmetov, s čimer nabira indice in si beleži informacije, ki mu koristijo med zasliševanjem osumljencev. Pri slednjem elementu Noire blesti, saj se o tem, ali bodo določeni osebi verjeli ali ne, odločamo na podlagi opazovanja obrazne mimike poligonskih akterjev. Ti so neverjetno življenjski in, no, človeški, saj so kovači s tehniko MotionScan do potankosti preslikali gubanje kože, ples obrvi in premikanje ličnic bolj ali manj poznanih resničnih igralcev. Cola je uprizoril Aaron Staton (Ken Cosgrove iz serije Mad Men), veleposestnika Lelanda Monroja pa John Noble (stari iz nadaljevanke Fringe, gondorski majordom Denethor v Gospodarju Prstanov).

Povodi za jamranje: detektivsko postopanje se na dolgi rok izkaže za nekoliko preveč istokopitno in premočrtno, saj različni izidi posameznih zadač ne vplivajo na potek osrednje zgodbe. Čefursko navdihnjena akcija – tretjeosebno streljanje, avtomobilska zasledovanja, tekanje za bežečimi osumljenci – je ležerna in rabi bolj kot ne oddihu od pustolovstva. Vprašljiva pa je sploh smiselnost tako obširnega urbanega peskovnika. Med vožnjo po brezštevilnih ulicah starega Los Angelesa ne moremo početi skoraj ničesar razen odkrivanja znamenitosti ter iskanja skritih bolidov in zbirateljskih artefaktov.

Drugačnosti v PC-verziji: v enoigralsko kampanjo je že vključenih pet novih detektivskih primerov ter vrsta drobnarij, kot so naknadna orožja in oblekice, ki so na konzolah na voljo kot plačljivi dolpotegljivi priboljški (DLC). Dodatne možnosti so igranje v višjih ločljivostih z nastavljanjem osnovnih grafičnih postavk, stereoskopija ter nadzor s tipkovnico in mišjo, ki je neproblematičen. Drugače je špil enak različicama za PS3 in xbox 360. (cs) **85**







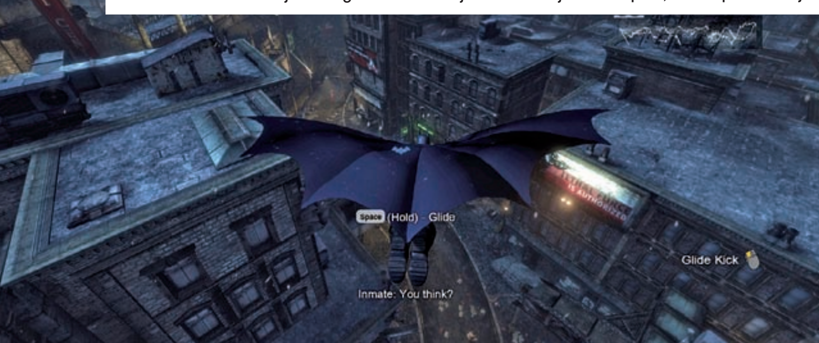
Batman: Arkham City

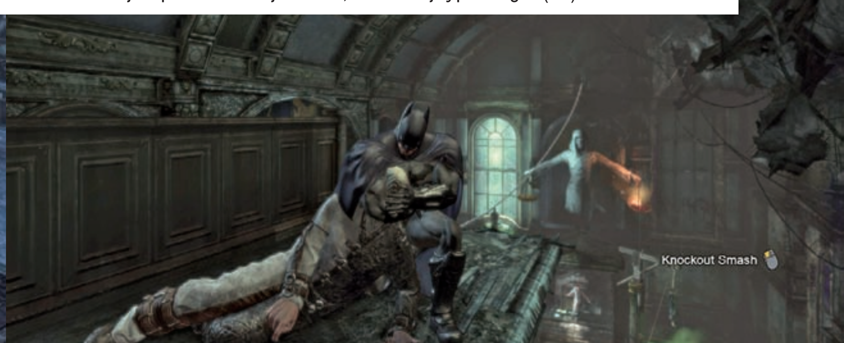
Warner, konzolni opis Joker 220, 85 (PS3, X360)

Radosti vredno: iz norišnice Arhkam Asylum se Batman seli v peskovniško odprt svet Arkham Cityja. To je del mesta Gotham, z visokimi zidovi ločen od njega, v njem pa mora temni vitez odvozlati rdečo nit, na katero so pripeti Penguin, Mr. Freeze, Two-Face, stari učitelj Ras al Ghul in Šaljivec. Batman zarotam pride do dna s štefnanjem po mestu, izpolnjevanjem glavnih in stranskih nalog, iskanjem skrivnosti ter reševanjem ugank. Premikanje po mestu, ki ga je moč prečiti v nekaj minutah, a se razteza tudi pod površjem, je enostavno zaradi hitrega hakljanja za robove stavb in potegovanja nanje. Vmes garba skupine kriminalcev in posluša debate, ki pripomorejo k odličnemu vzdušju. Seveda gre v notranjosti zgradb, med katerimi caruje Penguinov muzej. Vsebine je več izven zgodbovnega modusa: Riddlerjevih puzel je, kot bi jih naklel, in pri mnogih je treba dobro pretuhtati rešitev. Nadalje spretnostno letaš med točkami na nebu in se ubadaš z borilnimi ter skrivalnimi izzivi. Oboje ostaja temelj igre, saj je mlatenja in tiholazenja obilo. Pri slednjem ti močno pomaga od prej znani rentgenski pogled. Sproti nabiraš izkušnje in si krepiš opremo, kjer sta novosti elektromagnetna puška in zamrzovalna granata. Igraš tudi kot Catwoman, ki se plazi po stropih.

Povodi za jamranje: želel bi si (še) bolj razgibanega boja, saj se dvogumbna zasnova zaradi količine garbanja izrabi, pa tudi prelahek je ob prvem skozihodu. Preveč je brezzveznih sovražnikov, ki jim rutinsko preštevaš rebra, in premalo novih glede na Arkham Asylum. Isto velja za skrivanje, ki omogoča več pristopov, od napadov iz jaškov do skakanja izpod stropa, a se ga začne držati pridih rutine. Kdor je vajen odraslosti Nolanovih filmov o Batmanu, bo malo razočaran, saj je City nekje med njimi in starimi stripi.

Drugačnosti v PC-verziji: podpora DirectXu 11 in njegovim dobrotam, kot je teselacija, ki so jo razvijalci ob splovitvi zašuštrali. V višjih ločljivostih je City še slastnejši kot na X360 in PS3, s tem, da za gladko delovanje pod DX9 ne potrebuje drage mašine. Lastniki boljšega hardvera bodo veseli strojnega pospeševanja dinamične fizike Physx, ki doda za igranje nebistvene videzne bonbončke, kot so slapovi isker v Jokerjevi livarni, in podpore stereoskopskim očalom 3D vision. Dolpotegljiva konzolna vsebina, kot sta nova lika Robin in Nightwing s svojima naboroma tepežkarsko-skrivalnih izzivov, ni všteta in jo je treba dokupiti. Nadzor z miško in tipkovnico je dober, na ravni joypadnega. (sn) **85**







Očarajte svojo drago z izvirnim darilom.

Zanimive ideje vas čakajo na bolha.com

Zadnji dnevi orkovanja, vilinčarjenja in škratovine

Trig je najprej Gospodarja bral, nato vrsto let Mount & Blade igral, dolge ure mod The Last Days izdeloval in naposled o njem tale članek skupaj dal.

Joker je o svojevrstni srednjeveški bojevalščini Mount & Blade pisal daljnega aprila 2007, ko je bila še v izdelavi. Danes sodi med uspešnejše neodvisne igre in ima močno skupnost igralcev ter veliko dodatkov. Zadnji izmed njih je The Last Days, najdlje in najbolj nestrpno pričakovan mod s Tolkienovo tematiko. A pojdimo lepo po vrsti, kot so hiše v Minas Tirithu.



Največja gospodarjevska jesenska novost je nekaj strani naprej opisani War in the North. A novi dodatek za Mount & Blade s taisto tematiko ni med fani nič manj čislan, saj je zastonj in izdelan s srčnostjo. Tale varg bo napadal tudi, ko bo jezdec mrtev.

Mount & Blade

Da ti prihranimo iskanje opisa iz Jokerja 165, se pomudimo pri temeljnem špilu. Dolgo sta ga ob svečah in suhem kruhu razvijala zanesenjaška turška zakonca Yavuz, delujoča pod imenom Taleworlds. Da sta preživela, sta vsem, ki so verjeli v izdelek, prodala ključ za prgišče evrov, ko je bila igra še v predbeta fazi. Nakup je deloval za vse kasnejše verzije tja do uradne, ki je izšla septembra 2008. Marca 2010 je sledila nadgrajena inačica Warband, ki je dodala večigralstvo in optimizirala pogon. Decembra lani pa smo dobili plod sodelovanja med Taleworlds in ljubitelji, razširitev With Fire and Sword, ki ga je navdihnilo epsko literarno delo Poljaka Henrika Sienkiewicza.



Sprva dolsnemljiva igra je dobila tudi škatelne izvedenke. Vendar vsi dodatki niso združljivi z vsemi izdajami. Opisovani je samo ze levi Mount & Blade.

Mount & Blade je prvoosebna akcijada s frpjskimi elementi, pri čemer je osrednje početje še kar avtentično vojevanje. Si soldat v času vitezov, s to posebnostjo, da imaš lastno, rastočo, lahko večstoglavo armado konjenikov, mečevalcev in strelcev, ki se prav tako izpopolnjuje. Soldateski lahko izdaš par taktičnih ukazov, nakar jih vodi umetna pamet, medtem ko se sam bojno tuleč mečeš nad sovražnike, mahaš z rezilom ali pikaš s sulico. Lahko tudi iz ozadja prožiš strelice ali zgolj opazuješ gnečo z griča. Vendar si s tem ob krasno vzdušje, ko proti tebi v polnem naskoku drvi petdeset oklepljenih vitezov, ti pa s kopjem v roki za ščitom trepetaš v prvi bojni vrsti.



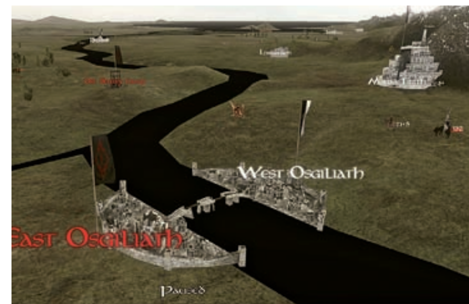


Pri Taleworlds so redefinirali srednjeveške bojevalščine, saj se ne spopada nekaj deset, temveč nekaj sto soldatov. Za nameček je moč igro predelati v katerokoli časovno obdobje.

Igranje je predvsem iskanje bitk, ki te izvežbajo, da lahko sodeluješ v še bolj epskih spopadih na bojnem polju ali med obleganji. Kake posebne pripovedi temeljna igra nima, prav tako ni konca. Nekaj malega se zadržuješ v mestih in vaseh, kjer dobivaš zadolžitve, mešetariš s trgovci in novačiš vojake. Vse premike izvajaš iz globalnega pogleda.
Za popularnost špila je poskrbela odprtost za mode, saj so ljubitelji izvirnik v zadnjih letih preoblikovali in popestrili na sto in en način. Prišle so gusarska, križarska, mongolska, starorimska, kavbojska, napoleonska in čuda drugih zgodovinskih tematik ter vrsta znanih fantazijskih svetov, kot sta Warhammer in Igra prestolov. Modi so različno dodelani, odvisno od izkušenosti ekipe. Nudijo pa zelo raznolike pristope, dodatne funkcije in močnejši ali šibkejši strateški vidik. Najpomembneje je, da so vsi na voljo brezplačno in so neusahljiv vir vojskovalne zabave. Iz navdušenja nad modificiranjem sem avtor tega članka pristal v moštvu, ki je Mount & Blade predelovala na temo Gospodarja Prstanov.

The Last Days

The Last Days (of The Third Age of Middle Earth) je več kot pet let košček za koščkom sestavljalo več kot trideset navdušenskih 3D-modelarjev, risarjev, programerjev in glasbenikov. Gre za popolno predelavo (total conversion), ki originalu ne doda le določenih elementov, temveč ga predrugači v takorekoč novo igro v Tolkienovem Srednjem svetu. TLD je sicer narejen za originalni Mount & Blade, ne za Warband, saj slednji žal ne dovoljuje vseh posegov in modifikacij kode, ki smo jih želeli vnesti. To pomeni, da nima večigralstva. A to pomanjkljivost smo nadomestili z raznolikostjo dogajanja.
Cilj ekipe je bil ustvariti prepričljiv in podroben Srednji svet, temelječ na literarni, ne na skvarjeni filmski predlogi, v katerem bi igralec vživeto sodeloval v krvavi vojni med dobrim in zlim, svetlobo in temo in glede na navdušen odziv mislim, da nam je v veliki meri uspelo. Le Froda, Sama, Aragorna, Legolasa in Gimlija (zaenkrat) ne pričakujte, saj so, kot vemo, imeli svoje opravke. Igralec pa je le kolešček v veliki vojni, kjer mora s svojo zvesto četo napisati lastno herojsko zgodbo.
Skoraj vsa orkovska, urukovska, gondorska, rohanska, dunlandska in umbarska oprema je 'made by me in Slovenia', tako kot je pri meni nastala večina mest in legendarne lokacije, nekatere zgradbe zanje pa so naredili sodelavci širom sveta. Domačega porekla je takisto konkreten del zahtevne kode za veliko vojno, ki skrbi za vzpone in padce posameznih vojskujočih se strani in jo je spisal drugi slovenski član tima.



Potepate in pretepate se po detajlnem zemljevidu Srednjega sveta vzhodno od Meglenega gorovja, z vsemi prepoznavnimi kraji in lokacijami.

Vojevanje v Srednjem svetu

Spočetka izberemo pripadnost eni od osemnajstih vojska, ki segajo od poznanih Mordorja, Gondorja, Rohana in Ajzengarta do bolj eksotičnih lorienskih vilinov, ereborskih škratov, Haradcev ali Vzhodarjev iz Rhuna. Izbire za razliko od izvirnika kasneje ni mogoče spremeniti ali solirati, temveč se je treba za svoje boriti do bridkega konca ali končne zmage. Ta nastopi, ko uničiš vse armade in mesta obeh nasprotnih strani. V igri so namreč tri združenja: Mordor, Ajzengart in dobri fantje.

Igralec se lahko v svoji epopeji sprehodi skozi dodelana in prepoznavna mesta Minas Tirith, Edoras, Osgiliath, Roški gradec, Morannon, Ajzengart, Erebor in druge. Med bojišči, ki so v dobršni meri samodejno zgenerirana, je nekaj tudi na roke ustvarjenih, recimo planjave Rohana in gozdovje Mrkolesja. Kot posebnost je dodanih še nekaj turističnih lokacij, na primer entovski gozd Fangorn, Amon Hen z Argonathi, Mrtve močvare in Moria. Takisto je notri več sto unikatnih kosov orožja, oklepov in opreme za vse vpletene strani, za katere so pred 3D-izdelavo in teksturiranjem nastale profesionalne konceptne risbe. Vsaka vojska je videti verodostojna, bori se samosvoje in je pospremljena s stotinami zvokov ter v ta namen posneto, stranem lastno avtorsko glasbo.

Poleg nalog, nasvetov in daril iz rok znanih oseb, kot so kralj Theoden, Denethor, Faramir, Elrond in Saruman, lahko med svoje vojake ob izpolnjevanju pogojev rekrutiramo kompanjone (NPCje) različnih ras. Vsak ima svojo zgodbo in motive, nakar potujejo z nami in jih lahko tako kot sebe individualno opremljamo ter nadgrajujemo. Nepričakovano nam pot prekriža Nazgul ali čarovnik in pove kaj zanimivega, naključno slišimo govorico, ki razkrije zadatke ali lokacije in še bi lahko naštevak ...

Vse to je kajpak v službi najpomembnejšega – boja z orki, urukhaji, troli, vargi, škrati, vilini, enti in ljudmi, odvisno od strani. Gondorci disciplinirano držijo formacije, če jim tako ukažemo, Rohanci mendrajo s težko konjenico, vilini so lokostrelske brzostrelke, škratje glave so trde kot kamen, a bradači ne morejo na konje, horde orkov in urukov pa so itak podle in nemarne v vseh pogledih, saj jezdeci vargov najraje zahrbtno krožijo okrog plena in ga obmetavajo s kopji. In po bitki pomalicajo kakega ujetnika.





Epsko je edina beseda, ki opiše občutek, ko se horda orkov zažene v Gondorce v senci Minas Tiritha, nakar jim v hrbet udarijo rohanski konjeniki.



Arhitektura mest in videz drugih lokacij v TLD sta tako rekoč v celoti izdelana v Sloveniji. Pomagal je kup tolkienologov, ki so s knjigami v roki svetovali vse do najmanjših podrobnosti.

Fejst fantje imajo boljšo opremo in sposobnosti, vendar jih je malo, dočim je barabinov ogromno, a so šibkejši. Tako ni nenavadno, če se petdeset vilinov spopade s stopetdesetimi orki in vse potolče. Nakar jih kmalu pričaka novih sto petdeset ... Ampak temačneži na bojišče včasih privedejo trole, ki razmečejo po zraku tudi najboljše svetle borce, in Nazguli jih znajo na smrt prestrašiti s svojim kričanjem iz višav. Orke pa zna poteptati kak drevesast ent. Za igranje vsake strani je treba dobro premisliti, kakšno strategijo ubrati, saj so frakcije tako različne, da ni univerzalnega pravila za zmago. Vse to so ob odličnem vzdušju razlogi, da se ljubitelji avtentičnega Tolkienovega okolja igre zlepa ne morejo naveličati.

380 MB datoteke je na spletni strani *Mbx.streetofeyes.com* v izbi The Last Days, kjer so hkrati zbrani aktualni popravki. V mesecu po izidu je mod dolzvleklo že več kot 60.000 ljudi, eden od avtorjev izvirnega M&B pa je dejal, da je prebedel vrsto noči, ker se ni mogel odlepiti od ekrana. To se lahko zgodi tudi tebi.

ROKAVICE OX

Zima zna biti križ, če si uporabnik sodobnega telefona in drugih naprav na dotik. Ker ima večina kapacitivne zaslone, ki zahtevajo neposreden stik s kožo, z običajnimi rokavicami ne delujejo. Slačenje na mrazu ni prijetno in čeprav so ena od možnosti pletenine z odrezanimi konicami prstov, to ni popolna rešitev. Proizvajalci so zato ponudili rokavice s prevodnimi zaplatami. Delovale sicer so, vendar se zaradi okornosti, visoke cene in modne nekompatibilnosti niso prijele. A krojači, mojškre in pletilje niso odnehali. Z razvojem tehnologije se je stanje na rokavičnem trgu izboljšalo, ponudba je širša in bolj praktična, cene pa precej podobne običajnim rokavicam.

S tehnološkega vidika se je izkazalo dodajanje srebrnih niti. Te poskrbijo za prevodnost in so vtkane med običajna vlakna. Srebrninske rokavice so v tujini in na spletnih tržnicah kar razširjene. Nekatere imajo žlahtno kovinsko prejo vtkano le v konice prstov, druge v ves obod. Slabost je, da kovina poleg elektrike dobro prevaja tudi toploto in zaradi tega slabše ščiti roke pred mrazom.

Tu stopijo na prizorišče rokavičke ox, ki jih pod blagovno znamko Ox Wear proizvajajo v Sloveniji. V ozadju tičita študenta Tim Potočnik in Jan Štefe, ki sta s projektom prišla v ožji izbor pri Rektorjevi nagradi za naj inovacijo Univerze v Ljubljani. Pri izdelku je bistveno, da na pogled deluje kot običajen garderobni dodatek, ki se poda k vsaki obleki. Nobenih robotskih krp in svetlečih konic. Čarovnija se skriva v notranjosti tkanine, saj je pretkana s prevodnim materialom. Starejši modeli so uporabljali srebrna vlakna in so se kovinsko svetlikali. Aktualni pa vsebujejo nov tip prevodne niti, ki so jo razvili v Švici. Podrobnosti o sestavi ne izdajo, prednost pa je v tem, da ob podobni električni prevodnosti bolje zadržuje toploto kot srebro.



● Rokavice, ki se razumejo s sodobnimi zasloni na dotik, ne izgledajo nujno kot nekaj iz Robocopove omare. Oxice imajo povsem običajen imidž.

Ko te rokavice navlečeš na dlani, kljub puhavosti dajejo nekoliko satenast občutek. Vzrok je bržda v tem, da so v celoti izdelane iz umetnih materialov. Delovanje s šlatalnimi zasloni vseh sort je potrjeno, le da je treba za zaznavo dotika malce bolj pritisniti. Natančnost za fina opravila, sploh pri brskanju po spletu, je s tem nekoliko okrnjena, a ni večje sile.

Rokavice niso vodoodporne, vendar mokrota delovanja ne ovira. Prav tako so pralne in zaradi gostega tkanja za običajno rabo dovolj tople. Pri temperaturah pod ničlo ali na kolesu si pak zaželiš boljše izolacije pred mrazom. V tem primeru jih lahko nosiš kot podrokavice pod kakimi debelejšimi palčniki. Uporabnost je vsekakor dovoljšnja, da ti v mrzlem dnevu ni treba s premrlimi prsti škrabati po ekrančku, ob čemer se povsem zlijejo s siceršnjo opravo.

Rokavičke so torej domiselno zasnovane in dobro rabijo namenu. Ker so uletele v prednovoletnem času, so primerna ideja za darilo. Zaenkrat jih lahko kupite na *Ox-wear.com*. Na voljo so v treh velikostih, od barv pa lahko izbirate med črno, oranžno in vijolično. Vključno s poštnino vas bodo stale 16 evrov. ***Navi***

GOOGLE GALAXY NEXUS

Androida si ni izmislil Google, marveč ga je pred osmimi leti spočela istoimenska firma iz Silicijeve doline. Četverica inženirjev si je ob opazovanju slabih telefonov zadala razvoj operacijskega sistema, ki bi naredil mobilnike pametnejše in prijaznejše. Ker jim je kmalu zmanjkalo denarja, so se fantje leta 2005 prodali Googlu. Ta je platformo zastavil kot odprtokodno, osnovano na Linuxu. Jeseni 2008. je sistem naposled izšel, vzporedno pa je odprla duri še trgovina Android Market. A konkretnega mesta na trgu ni našel vse do različice 1.6, imenovane Donut. Krofu so sledili drugi deserti, po katerih Google kodno poimenuje Androidove inačice: Eclair – 2.0, Fro(zen)-yo(gurt) – 2.2, Gingerbread – 2.3, tablični Honeycomb – 3.0 in sedaj Ice Cream Sandwich – 4.0. Vzporedno s splovitvami sistema pa je softverski gigant butično predstavljal tudi lastne aparate serije nexus. Najnovejši v nizu je galaxy nexus, ki ga je po naročilu Googla vnovič zložil Samsung, niso pa imeli Korejci prav nič pri mečini.

Če katerikoli nexus pride v roke navadnemu oziroma od HTCja, Samsunga in SonyEricssona razvajenemu uporabniku, bo le-ta nad njegovo softversko revščino vihal nos. Tudi z novim modelom pridejo le hišne aplikacije, v grobem Gmail, Gtalk, Google+, Calendar, YouTube, Maps, Navigation, Earth in Market. To je vse; nobenih kožic, dodatnih priboljškov, dolgega spiska vtičnikov, prednaloženih igric in vmesniških pogruntavščin. Izdelek je pač namenjen ozkemu krogu uporabnikov, ki zviška gledajo na preobleke, kakršni sta HTCjev Sense in Samsungov TouchWiz. Po njihovem je to odvečen balast, ki zavira delovanje, in si napravo iz milijonskega nabora aplikacij v Marketu raje priredijo po svojih željah. Pri tem čislajo, da so nexusi vedno prvi deležni sistemskih popravkov in nadgradenj.

Za razliko od prednika, nexusa S, ki je bil le galaxy S z Googlovo značko, za novinca ne velja, da je identičen galaksiji S2. Njegova največja prednost je večji in razločivejši organski zaslon super AMOLED. 118-milimetrska matrika meri 720 x 1280 pik in že tako fantastična barvitost z globoko črno da v navezi z visoko jasnino najboljšo možno nadlančno sliko. Poleg tega je ekran rahlo vbočen, dasi je to na pogled neopazno.

Za prižiganje lučkic skrbi PowerVRov grafični čip, ki kljub višji ločljivosti zmore enako gladkost kot S2. Osrednji procesor, 1,2-gigaherčni dvojedrnik, pa je praktično enak, torej A9. Nexus ima 1 GB delovnega pomnilnika in 16 GB shrambe (v tujini bodo na voljo tudi zajetnejše izvedenke), a je brez kartične razširitve. Kamera zmore pet megapikslov. Hardver je spravljen v plastično, nezgrešljivo Samsungovo ohišje, skupaj vzeto pa je 20 gramov težji (138 g) in centimeter višji (135 mm) od S2.

Ostale tehnologije so enake onim na galaxy S2 in segajo od modrega zoba 3.0 in wi-fi directa prek GPSa, video izhoda MHL in DLNAja do NFCja ter hitrosti HSDPA+ (21 mbps proti uporabniku). Obstaja varianta 4G oziroma LTE, vendar ne za naš trg. Tudi omenjeni standard NFC – Near Field Communication pri nas zaenkrat ne pride do poštene veljave. Čeprav ne ekskluzivno, je v prvi vrsti namenjen plačevanju z mobilnikom v navezi s servisi Google Wallet ali Mastercard Paypass, kar na Slovenskem še ni omogočeno.

Bistvo galaxy nexusa je Android 4.0. Ta v splošnem prinaša prečiščen videz nekaterih temeljnih aplikacij, kot so Gmail (še vedno je v vseh pogledih omejen pri shranjevanju priloženih datotek), Koledar, Adresar, Galerija in Brskalnik. Slednji po novem omogoča šestnajst zavihkov. Nadalje Ice Cream Sandwich tri podzaslonske gumbe premešča na zaslon, kar smo že videli na tablicah s Honeycombom. Eden od njih sproži hiter seznam najbolj priljubljenih programov. Ikonice na namizju je moč združevati v mapice, ne pa tudi med aplikacijami, kar je minus. Kontakte se da opremiti z boljšimi slikami, ki se ob klicu kažejo celozaslonsko. Fotka zajema podobe neverjetno hitro. Žal pa začetno navdušenje nad urnostjo pokvari kakovost slik, ki ravno zaradi te naglice niso vedno optimalne. Moč je spremljati in omejiti podatkovno porabo, zumirati med snemanjem, editirati posnetke in nastaviti (nepraktično) obrazno prepoznavo za odklep aparata.



● Na levi sliki sta potegljiv meni z opozorili, ki je žal brez bližnjic, in združevanje programov v skupke na desktopu. V sredi je hitri spisek programov, na desni pa novost, merilnik pretoka podatkov.

Na žalost v primerjavi s konkurenti, zlasti z S2, manjka čuda bližnjic, najsi gre za klicanje, izklapljanje servisov ali obče rokovanje, kar botruje nepotrebnemu dodatnemu klikanju za najbolj pogosta opravila. Določene elementarne funkcije bi pač morale biti privzet del sistema, ne oziraje na proizvajalca železnine. In nova izdaja Androida velikega premika na tem področju ne stori. Neodpravljenih ali kvečjemu polovično urejenih je še mnogo postavk. Najslabša pa je razpoznava govora, bodisi za ukazovanje, bodisi za internetno iskanje, saj je kratkomalo neuporabna. No, marsikaj bo razvijalec popravil s prihodnjimi zaplatami. Upam, da se bodo dogovorili s Facebookom, kdo je kriv, da sinhronizacija kontaktov ne deluje.

Galaxy nexus, ki pride k operaterjem že decembra, ima cenovno postavko vrhunskega terminala, torej od oka 600 evričev za nesubvencioniran nakup. Ljubitelji, nadebudneži, ki se jim da naknadno ukvarjati in izkoriščati prednosti nezaklenjenega korenskega dostopa (telefon je po domače rečeno fabriško zrootan), ter razvijalci programja ga bodo zgrabili brez pomisleka. Dobili bodo orenk napravo sijajnega displeja in bahaškega videza. Vsakdanježem, ki želijo iz škatle naložene igre, okrancljane teme, ponudbe muzike, knjig, revij in časopisov ter rešitve, kot sta povezljivost z DLNA-napravami in dostop do mobilnika po spletu, pa nexus ne bo najbolj pogodu. Iskanje in preizkušanje programja s Tržnice je Sizifovo delo, saj je količina velika, kakovost pa v splošnem švoh. ***LordFebo***

Aggressor se od zunanjega sveta za nekaj tednov ogradi z novimi slušalkami za igre. Po povratku v tostranstvo se zdrzne ob vsakem škripanju.

NAGLAVNA KRIČALA





Poleg dobre miške in tipkovnice špilavski repertoar vsebuje zmogljiv slušalkarski set. Profesionalci znajo ceniti njihovo zmožnost, da jih ogradijo od gledalskih množic, a tudi domači igralec si bo lahko z njihovim ostrim zvokom in čebljanjem s kameradi pošteno izboljšal izkušnjo.

Tako avdiofili kot ljubitelji kvalitetnega zvoka v igrah radi trdijo, da ga ni čez dober sistem zvočnikov. Dobro razpostavljene pojoče škatlice sobo spremenijo v bojno polje s preletavajočimi izstrelki, v brlog pošastkov, ki se sikajoče plazijo izza kavča, in dirkališče, na katerem ti nasprotniki dobesedno dihajo za ovratnik. A to ponavadi zahteva denar in prostor ter izkušnjo deli s sosedi. Kar ni nujno dobro, saj bežijo. Že zato ni neumno poseči po slušalkah. Ob tem je nekaterim všeč občutek odmaknjenosti, ki ga pričarajo večji modeli, saj preprečujejo hrupu iz okolice, da bi vdiral v naš navidezni svet. So tudi klasična izbira uživačev v sodelovalnem nalinijskem udejstvovanju, ki zahteva glasovno komunikacijo.

GEJMING, JO

Po čem se slušalke za igranje razlikujejo od tistih za glasbo? Še pred leti je šlo predvsem za marketinško puhlico, danes pa v to kategorijo res spadajo igralcem prilagojeni izdelki. V prvi vrsti to pomeni dober mikrofon s filtriranjem okoliškega šuma, kjer strojna in programska oprema naš govor okrepita na račun vsega ostalega, tudi dihanja. Druga lastnost igralskih slušalk se tiče prilagojene reprodukcije zvoka. V glavnem žrtvujejo nekaj njegove pristnosti na račun ostrine, posebno v srednjem in višjem frekvenčnem območju, kjer so govor in eksplozivni učinki. Jasno: pomembneje kot naravo korakov je čim hitreje slišati, da se ti nekdo približuje. Tudi basi so ponavadi bolj poudarjeni ali zamolkli kot pri muzikaličnih modelih. Če si vajen slabših slušalk in zvočnikov, razlike po pravici povedano ne boš občutil. Nasprotno jo bodo brž zaznali tisti, ki cenijo izvrsten zvok. Okrog frekvenčnega razpona, moči, impedance in podobnih karakteristik ti niti ni treba skrbeti. Današnji izdelki premorejo dovolj močne zvočnike v slušalki, ki jim s tujko rečemo driverji. Takisto noben od tu opisanih modelov ne potrebuje ojačevalnika. Številke na škatlah bodo zato zanimale le izvedence.

Se splača za igranje ponucati druge vrste slušalk? In obratno: koliko so igralske primerne za poslušanje Beyonce in filmov? Če si brez potrebe po mikrofonu ali obkrožajočem zvoku, bodo DOBRE klasične slušalke zadostovale za igranje. Obratno pa je odvisno od modela in zahtevnosti poslušalca. Nadalje gamerski modeli danes pridejo z domislicami, kot sta prilagojenost LAN-zabavam in konzolam ter simuliranje prostorskega zvoka. Lotimo se najprej slednjega.

ZVOK NAOKROG

Če govorimo o obkrožajočem zvoku, slušalke ne dosegajo dobro razpostavljenih zvočnikov. Na nekaj kubičnih centimetrih prostora okoli sluhovoda pač ni mogoče dobro simulirati vseh odbojev, ki se pripetijo v prostoru. Kljub temu si proizvajalci prizadevajo z ukanami doseči sporočanje, iz katere smeri prihaja ork s sekiro in kje je razneslo granato. Sem spadajo razlike v fazah in podobne zvijače, ki izrabljajo naše zaznavanje sluha.

To pomeni, da imajo 'prostorske slušalke' večinoma le dva zvočnika in čarovnijo izvajajo programsko. Je pa res, da obstajajo take, kjer je v posamezni školjki nagnetenih več driverjev. Na testu je bil te vrste model tritton ax pro, pri katerem se je pokazalo, da tovrstne rešitve niso nujno boljše od preprostejših z manj driverji. Zvok je namreč zaradi kompliciranega spajanja signalov iz več manjših zvočničkov dostikrat slabši, kot če izvira iz enega večjega.



Začuda večina prozvajalcev na škatlah ne utruja z vati in frekvencami, marveč poudarja praktične vidike modelov, kot sta povezava in surround.



Pri mlatenju šefov v mmorpgjih (raidi), kot je tale iz WoW, je glasovno sporazumevanje nuja, saj ukazi za koordinacijo napada letijo vsevprek.



V grobem velja, da večji zvočnik ponuja čistejši zvok. Če v školjko stlačiš več takih, ki so manjši od standardnih štirih centimetrov, trpi stereo zvok.



Večina iger zna danes skozi programske knjižnice, kot sta DirectSound in OpenAL, zvočnemu procesorju na kartici ali matični plošči povedati, od kod natanko v prostoru prihaja izdajalsko škripanje majave deske. Čip nato, če to zmore, informacije prevede v navidezno prostorskost na slušalkah. Za igre v ta namen uporabljajo glavni konkurenčni tehnologiji Dolby Headphone in Creativov CMSS-3D. Slednjega najdemo na karticah z njihovim procesorjem x-fi, medtem je DH vdelan v Asusove kartice xonar, DVD-predvajalnike in mnoge slušalke. Tudi v večino na tem testu. Če torej že imaš orenk zvočno kartico, slušalk s prostorskim zvokom, ki imajo praviloma lastni tonamenski procesor in so zato dražje, ne potrebuješ. Njihova glavna prednost je enostavnost rokovanja, saj je ukvarjanje z nastavitvami surrounda pri zvočni kartici včasih mukotrpno. Kateri pristop je boljši, Dolbyjev ali Creativov, je večna tema forumaških vojn, ki jo še zapleta dejstvo, da so nekatere igre bolj naklonjene eni opciji, druge drugi. Znano je na primer, da Bad Company 2 CMSSa ne mara preveč.

Učinek je zato odvisen od posameznega naslova. Pri slabših implementacijah občutiš le zamolklost, s katero skušajo proizvajalci pričarati občutek prostora. V mnogih streljankah, tudi Call of Dutyjih, se izboljša določljivost smeri pokanja in eksplozij, a so problemi s ponazarjanjem njihove oddaljenosti. Biseri, kot so Bioshock, R.A.G.E. in Left 4 Dead, pa znajo točno sporočiti, kje voda kaplja s stropa na tla. Zagrizeni igralci nalinijskih streljačin bodo vsekakor hvaležni za pozicioniranje glasovnih namigov, pa tudi tisti, ki ne rešetajo, se lahko ponekod nadejajo lepe izkušnje. Treba se je le zavedati, da ta ni zajamčena.

V filmih je učinek zanesljivejši. Dolby Headphone se seveda razume z Dolbyjevim prostorskim signalom, dočim se je treba pri CMSSu včasih ukvarjati s finim nastavljanjem. Slavni Creativovi gonilniki, da. K sreči znajo nekateri programski predvajalniki devedejev Dolby Headphone izvajati softversko, poredko pa je prostorski signal za slušalke vkodiran v posnetek. Dvomljivci v navidezni surround si na YouTubu zavrtite tovrstni video Virtual Barber Shop, za katerega potrebujete le navadne slušalke in ki pokaže doseg te tehnologije. Vedite pa, da ima mnogo surround slušalk le USB-vtič, s katerim jih ni mogoče spojiti s televizorji, saj ti skozi svoje USB-izhode praviloma ne znajo pošiljati zvoka. Prav tako tega ne obvlada playstation 3.



Čebljanje ne vpliva le na bojno uspešnost, temveč tudi na vzdušje. Mnogi ga uporabljajo celo bolj zaradi družabne izkušnje kot taktičnih prednosti.

ZA PRED TEVE

Za konzole je treba poseči po drugih rešitvah. Xboxu 360 je naglavni komplet enouheljne slušalke in mikrofona sicer priložen, medtem ko za PS3 dokupiš bluetooth slušalko. A te naprave so namenjene zmerjanju tekmecev z n00bi in poslušanju večigralskega vpitja ter ne prenašajo direndaja iz iger ali videov. Če hočeš žagati v Gears of War le zase in ne še za cimra, moraš slušalke vtakniti v televizor ali receiver. Večina igralskih ima kable dolžine okrog treh metrov, zato boš nemara nucal podaljšek – ta stane okrog pet evrov za dva metra.



V tujini je modelov za xboxe 360 in playstatione 3 kot pečka. Za Podalpje pa se vidi, da ni konzolna velesila. Interesenti le prečešite splet.

Druga opcija so brezžični TV-kompleti, katerih bazno postajo vklopiš v izhod za slušalke in greš na sprehod po bajti, ker radijska povezava nese več deset metrov. Tudi cenejši modeli za petdeset evrov se za igranje obnesejo, dražji pa premorejo surround. A če bi se rad hkrati zaprl pred svetom in govoril, imaš problem, saj je v slovenskih trgovinah dosegljivih bore malo izdelkov, ki znajo združiti oboje.

Edini neposredno na zalogi je v tem besedilu predstavljeni Tritton ax pro, pod čigar znamko se skriva Mad Catz. Je ožičene sorte in treba je povedati, da je po zajetnem podvigu povezovanja žic igralni prostor poln kablov, kar bo šlo marsikomu na živce. V tujini je na voljo več brezžičnih sistemov, ki jih nekateri naši trgovci naročajo na zahtevo. Zanesenjakom ne bo žal plačati za znane Turtle Beacheve ear force X41 za xbox 360, ki delujejo tudi na wiiju, PS2 ter z dokupljenim adapterjem na PS3, ta mesec pa pride še Razerjeva chimaera.

DAVIDI IN GOLJATI

V zadnjem času je na sceni vedno več izdelkov za igranje na mrežnih zabavah oziroma LAN-partyjih, ki odpirajo zanimiva vprašanja. Prvo je dilema med odprtim in zaprtim tipom školjk. Zaprte povsem obdajajo driverje in ne pripuščajo ali izpuščajo zvoka, medtem ko imajo odprte mrežasto zadnjo stran, da zunanji zračni tlak vpliva na membrane. Zaradi tega je zvok pri njih bolj naraven in občutek prostora pristnejši. Po drugi plati so občutljivejše na zunanji hrup in je okolica deležna vaših poslušalnih skrivnosti. To ne pomeni, da zvok nabija ven kot pri zvočnikih, je pa moteč, če bi se hotel kdo poleg učiti. Kdor živi v hrupni okolici, bo vzel zaprte in tudi slušalke za druženja so praviloma takega tipa. Kdor je sam in da veliko na kvaliteto zvoka, bo posegel po odprtih.

Prenosne slušalke so nemalokrat izdelane v manjšem, kompaktnem formatu in nucajo USB-izhod. S tem obidejo obdelavo signala na računalnikovem hardveru, ki tako v celoti pade na ramena vezja v slušalkah. To pa večinoma nima niti sposobnosti rešitev na mamaplati, kaj šele samostojnih zvočnih kartic. Izjema so nekatere slušalke za prostorski zvok z vdelanim zmogljivejšim čipom. Nad tistimi bodo nos vihali le avdiofili, saj kvalitetnemu predvajanju glasbe USB–izhod še ni dorasel. Če ne boš posegal po izdelkih s surroundom, zato obvezno išči take s 3,5-milimetrskim konektorjem TRS. Prav tako je priporočljivo vzeti napravo s školjkami, ki objamejo uho, tako zaradi kvalitete zvoka kot udobja. Blazinice manjših modelov namreč pritiskajo na uhelj, kar se po nekaj urah nažiganja še kako pozna.

In ne uporabljaj slušalk za v uho! Ne le, da je kvaliteta zvoka v primerjavi z naglavnimi slabša, so nevarnejše za sluh, ker podzavestno naviješ jakost, da bi preglasil hrup od zunaj. Novejše, ki jih vstaviš v sluhovod, sicer zaklenejo okolico ven, a imajo problem s ponazoritvijo prostornosti prizorišč v igrah.

Če so ti ušesa draga, se nasploh izogibaj cenenim izdelkom. Tudi če nimaš za dražji komplet ali pravza-



Večina online naslovov, tudi League of Legends, nima vdelanega sistema govorjenja. Zato potrebuješ programe, kot sta Skype in Ventrillo.



prav igraš le na Facebooku, ti za znosno kvaliteto ni treba odštevati bogastva. Omisli si recimo opisani najcenejši Plantronicsov model ali še raje legendarne večnamenske Sennheiserjeve HD 201 (te nimajo mikrofona), ki gredo za okoli trideset evrov. Že ob poslušanju videov na YouTubu se ti bo odprl nov svet.

Razer carcharias

Carcharias, kar pomeni vrsto morskega psa, so udobni in elegantni naušniki polodprtega tipa. Udobni okrogli školjki zaobjameta uho, čeprav ne marata večjih uhljev, dočim okvir rad prijateljuje z večjo glavo. Tri metre dolg kabel se zaključi z analognim vtičem. Dobra reprodukcija zvoka v igrah je jasna tudi ob naviti jakosti, kaprica pa je poudarjen bas. To je v igrah in filmih fajn, toda pri muziki utegne motiti. Mikrofon se obnese odlično in pri 80 evrih so tole zelo priporočljive slušalke.

Razer megalodon

Še en morski pes ima enake školjke kot carcharias. Pri ceni 150 evrov je dražji zaradi torbice ter vdelane kartice z Razerjevim lastnim surround sistemom maelstrom 7.1. Ta naprava je nameščena sredi kabla v ohišjece z gumbi za nastavljanje jakosti kanalov in odličnega mikrofona. Med tod testiranimi izdelki zmore megalodon najboljšo predstavo obkrožajočega zvoka, ki je v igrah res izrazit, in ima za USB-kartico presenetljivo v redu stereo. Slabost je manko gonilnikov in s tem programskega nastavljanja zvoka.

Razer piranha

Piranha ima majhne školjke, ki sedijo na uhljih in ne okoli njih. Okvir ugrizne kot zobate čeljusti in nadležno tišči. Poleg analognega premore tudi USB-vhod, mikrofon je zadovoljiv. Zvok ima rad višje frekvence in podrobnosti, kar da ostro zvočno sliko, primerno za igre, a manj za filme in muziko. 60 evrov ne bi bilo preveč, če piraje ne imele neudobnega okvirja. Raje pljunite dvajsetaka več in vzemite carcharias.

Logitech G35 in G930

G35 (130 evrov) in G930 (180 EUR) uporabljata enake zvočničke, pri čemer je prvi komplet ožičen, drugi pa ne. Gre za USB-napravi, ki imata v zaprtih školjkah čip za obkrožajoč zvok 7.1 Dolby Headphone. Stereo v igrah in filmih je zelo dober, le bas bi bil lahko bolj poudarjen. Fini so mikrofon, zmogljiva programska oprema z množico nastavitev in programabilni gumbi na školjkah. Kompleta imata udobne blazinice, a sta precej masivna, okvir pa tesen.

Logitech G330

Ožičene slušalkice z avdio ter USB-vhodoma so zaglavnega tipa, z okvirjem, ki gre okrog zatilja. Z njimi lahko enostavno nosiš očala, po drugi plati pa gre za mali, na ušesih sedeči blazinici. Za svojo velikost so slušalke presenetljivo udobne in njihov zvok močan in oster, kajpak v smislu iger, ne muzike. Mikrofonova zmogljivost filtriranja nezaželenosti je povprečna. Glavna slabost je šibek bas, sicer pa gre za simpatično stvarco, ki velja 50 evrov.

Corsair HS1

Korzarjev komplet je za začetnike na tem področju presenetljivo dober. HS1 je še ena USB-slušalka z vdelanim čipom in, uganili ste, prostorsko emulacijo Dolby Headphone 7.1. Navduši tako z udobnostjo velikih, objemajočih školjk, ki jih brez problema nosiš cele ure, kot mikrofonom in zvokom. Ta je pri basu malce prikrajšan, dokler ga ne okrepiš s softverom, a v splošnem dobiš luštno zvočno sliko, primerno celo za glasbo. Pri 110 evrih je tole lep, uravnotežen izdelek in presenečenje testa.

Sennheiser PC 163D

Najmanjše senhajserce na testu so drobne in za 'n a' uhlje. Tam sedijo udobno in zelo nalahko. S PCjem se znajo sporazumevati tako po činču TSR kot USB-kablu – v slednjem primeru uporabljajo čip za emulacijo Dolby Heaphone 7.1. Ta spričo zamolklosti zahteva mencanje nastavitev, a slušalke tudi zavoljo odprte narave zasijejo pri kvaliteti stereo zvoka, primerne tako za igranje kot glasbo in filme. Luštna stvarca, toda za 115 evrov že dobiš večje, objemajoče modele.

Sennheiser PC 333D

PC 333D uporabljajo enako dvojno kablovno zasnovo kot PC 163D, s prostorsko zmogljivostjo po TSR ali brez nje po USB. Tudi hrupnostno so podobne opisani sestri, z odličnim stereom in povprečnim, zamolklim surroundom, ki je namenjen privržencem nalinijskega igranja. A ravno zanje so napravljene, saj gre za namenski izdelek za druženja z zaprtimi naušesnimi školjkami, dobrim mikrofonom in DJjevsko odmakljivo desno slušalko. Imajo pa težavo v obliki tesnega okvirja, ki otežuje dolgotrajno nošnjo. Stanejo 140 evrov.

Sennheiser PC 360

Nemški paradni konj med igralskimi slušalkami so impozantne PC 360 s klasičnim 3,5-milimetrskim konektorjem TRS, ki na kakovosten zvok namigujejo že z elegantno ovalno obliko in odprtim mehanizmom, podobnima avdiomodelom. In res, ko na njih zasvira muzika, ti ni jasno, ali niso zašle iz glasbenega oddelka. Pa še nekaj ti ni jasno – če nisi pri obraznem maserju, saj so najudobnejše na testu. Tudi mikrofon je odličen. Resda stanejo zajetnih 190 evrov in za to ne ponujajo prostorskega vezja ali brezžičnosti. A če hočeš res dobre univerzalne slušalke, so vredne vsakega centa.

Plantronics gamecom 367 in 777

Gamecom 367 imajo ogromni oglati školjki, ki čisto objameta ušesi. Lok je tesen in po nekaj urah začne naglavnik zaradi tanke pene tiščati. Zvok je stereotipno igričarski – rezek in izrazit, primeren za streljanke, a švoh za karkoli drugega. Je pa cena s 35 evri privlačna in mikrofon sposoben. Mlajša sestra gamecom 777 ima poleg 367kinega avdio vtiča še USB-kartico z Dolbyjevim prostorskim zvokom, ki pa je od vseh tu najbolj švoh. Od starejše sestre se poleg tega loči po zajetnejšem basu. Za 90 evrov ne morem priporočiti.

Tritton AX pro

AX pro je univerzalni komplet za na PC, xbox 360 in PS3. Ne, z wiijem se ne razumeta. Čarovnija vključuje goro kablovja, ki je vključeno v škatli, z izjemo avdio HD-žice, če bi želeli stari xbox 360 priključiti po HDMIju (da se ga še prek komponentnega kabla). Za nameček ima model v vsaki školjki po štiri driverje, a je rezultat povprečen. Prostorskost ni opazno boljša od tekmecev, dočim je stereo čisto igričarski. Slušalke so udobne, a težke in bistvena nadloga je kablovje, ki se sčasoma zavozla. Zna pa izkoristiti vse izhode PCjeve zvočne kartice. Prodajajo jih za 165 evrov.

KAJ KUPITI?

Če si na tesnem z denarjem, so Plantronicsove gamecom 367 ali Logijeve G330 zadovoljiva izbira za igranje. Hudih glasbenih užitkov ali naglavnega udobja ne boš deležen, a bolje te kot kitajske za groš, ki jih neuki folk masovno kupuje v Bangih. Okoli stotaka so vabljive razer carcharias in corsair HS1, nakar pridemo do dražjih z vključkom Dolby Headhpone. Najboljše okolizvočje nudijo Razer megalodon, mahnjenci na brezžičnost imajo pravzaprav le G930, medtem ko so konzolaši obsojeni na AX pro (še vedno svetujem, da pogledaš v tujino za Turtle Beachi, ki so na levi sliki). Elitisti, ki nočejo delati kompromisov pri zvoku, pa naj se polastijo Sennheiserjevih PC 360. Užitek je ceni primeren, če le imaš spodobno zvočno kartico. Ako ti njihova odprta narava ne diši, se ozri za starejšim, zaprtim modelom PC 350. Nekoč se boš zalotil, da ga hehetajoče se božaš ...



Pod smrekco bi konzolo

"Dragi Dedek, Božiček in Miklavžek! Pišem vam v imenu tistih, ki bi radi še bolje in več igrali. Letos jim ne nosite štumfov in bonbonier, kajti druge bodo zatlačili v prve in bili nesrečni. Raje jim pripeljite ljubeznive obtelevizorske šatuljice, ki morejo biti neskončen vir zabave. Meni pa, ki jih že vse imam, nova očala večje dioptrije. Z lepimi željami, Sneti."

Recimo bobu bob: posedovati igralno konzolo ni nujno. Zadnje čase levji delež velikih iger izide tako za PS3 in xbox 360 kot za PC, dočim je wii na smrtni postelji. Namečkoma za njihovo poganjanje zadostuje že nekaj let staro računalo. Ročna drkala pa so krepko spodrinili mobilniki z jabolčnim logotipom ali Androidom. Digitalne telefonične igričke za bakšiš resda zvečine niso primerljive z naslovi za DS, PSP in 3D. A mamicam in osnovnošolcem je vseeno, samo da igrajo.

Še en pomislek je, in sicer ta, da smo trenutno že globoko v aktualnem ciklu konzol, ki tehnološko niso več v špici. Xbox 360 je z nami šest let, playstation 3 pet. Dosti ljudi bo pomislilo, hm, se ne bom zašuštral, če bom nabavil konzolo, naslednje leto pa bo prišla močnejša inačica?

Glede slednjega ni strahu. Wiijev naslednik wii u naj bi prišel v drugi polovici 2012, medtem ko sledečega xboxa in playstationa še niso napovedali. Kar se tiče posedovanja konzole, pa – imajo svoje mesto. Igranje na velikem teveju in orenk zvočnikih v dnevni sobi zna biti bistveno boljše od monitorskega v čumnati in vsako leto imajo kar nekaj zavidljivih naslovov, ki za računalnike niso na voljo. Nadalje je cenjeno fizično druženje, ki ga konzole spodbujajo. Saj je fajn rajdati bosse v Warcraftu, a številni bolj uživajo, ko povabijo na obisk prijatelje, s katerimi odžagajo par komadov v Rock Bandu, odkrulijo in odplešejo kakšnega v karaokah, nakar kibicirajo, ko se dva mlatita v Street Fighterju 4. Prav tako je moderna konzola priročen sukalnik glasbe in filmov ter kazalnik fotografij s počitnic. Je že res, da je moč PC namestiti v dnevno sobo, a to stori redkokdo.

Ne zameri si torej, če bi rad pod novoletno jelko našel konzolo. Toda katero naj ti prinesejo dobri bradači? Čitajo naj dalje in bodo vedeli.



Družabnost, večigralstvo na istem kavču, je tisto, česar PC ne pozna, konzole pa ga prinesejo zvrhano mero in to z zanimivimi, vsakomur jasnimi igratorji.

Sony playstation 3

250 evrov s 160 GB trdega diska

PS3 je zaokrožena igralno-večpredstavna naprava, ki se je v Sloveniji dobro prijela. Težko je verjeti, da je tehnologija stara pet let, ko pogledaš igre, ki jo znajo izkoristiti. Zaloga špilov je resnično široka in sega od hardcore uspešnic do nedeljskih reči, kot so kvizi, ples, fitnes in petje. Call of Duty, FIFA, Dragon Age, Need for Speed – vse, kar 'se igra v soseščini', plus ekskluzive, kot so Uncharted, Heavy Rain, God of War, Gran Turismo, Killzone, Resistance. Za 50 evrov je moč dokupiti dvodelni gibalni kontroler move, a ta se izven lahkotnih dnevnosobnih igric še ni izkazal.



Konzole nudijo raznotero zabavo, tudi tako za nedeljske igralce, babice in otroke. Playstation 3 ima res obilen nabor karaok, telovadb in kvizov. Na fotografiji je Buzz, ki vključuje lastna pritiskala.

Internetno igranje je samoumevno in je zastonj, spletna trgovina Playstation Store pa je polna in Slovencu dostopna brez vsakršnih zvijač. V njej imajo za digitalni dolpoteg trgovinske naslove, pa tudi veliko cenejših, manjših titulic, ki znajo biti izvrstne. Ne manjka niti retro naslovov s playstationa 1 in določenih špilov za PSP, ki jih je moč igrati na PS3.

Kot medijski predvajalnik je PS3 soliden. Pogon, ki je prijetno tih, suče tako glasbene cedeje kot filmske devedeje in blu-raye, ki prinašajo višek razločljivosti. Z zunanjih USB-medijev naprava predvaja muziko in filme mp3, mpeg-4, mp4, avi ter wmv. Žal ne spozna danes pogostih datotek mkv, je pa moč v ta namen zapreči računalnik v lokalni mreži, na katerem teče program, kot je zastonjski PS3 Media Server, ali jih enostavno konvertirati.

V primerjavi z xboxom 360 ima PS3 nekatere pomanjkljivosti. V ospredju je ta, da znajo večplatformski naslovi na PS3 teči malce slabše kot na xboxu 360. Nikdar kritično, a eni so občutljivi na vsako izpuščeno sličico. Minus je, da na trdi disk ni moč namestiti vsake igre, kar bremeni pogon in zavira igranje. Spletno povezovane pa je nekolikanj manj elegantno kot na Microsoftovi konzoli. A to PS3 nadomešča s privlačnejšimi novejšimi ekskluzivami, sprejetjem vsakršnega 2,5-palčnega trdega diska (xboxov je namenski), tudi modelov SSD, in stereoskopijo – globinsko sliko na ustreznih televizorjih. Ta je prisotna v veliko igrah za PS3, X360 pa je ima zazdaj le za vzorec.



Sonyjeva različica gibalnega kontrolerja je lučkast ročaj move, s katerim po luftu opletajoče navidezno režemo, udarjamo, premikamo in streljamo. Odveč poudarjati, da je pisan na kožo najmlajšim.

Xbox 360 je sicer dobra naprava za špile, toda če bi moral izbirati med njima, bi dal prednost PS3. Cena je slična, kot igralnik je tam-tam, kot medijski predvajalnik je boljši, šteje pa tudi večja razširjenost v Sloveniji. Upravičeno, saj je PS3 pri nas uradno prisoten, oglaševan in servisiran, dočim nas ima Microsoft za zumba deželo.

Microsoft xbox 360

290 evrov z 250 GB trdega diska

Škoda, da nas Microsoft obravnava tako grdo, saj xbox ni brez adutov. Grafično je ta šest let stara konzola na nivoju in ima, podobno kot PS3, zalogo špilov za vse namene, od takih za norce na digitalno zabavo do družinskih (karaoke, fitnes, kvizi ...). Rokovanje je hitrejše od PS3, od menijev do zaplat, ki so manjše in se namestijo bolj poskočno. Omenil sem, da nekatere večplatformske naslove mestoma poganja bolje, da je moč na disk namestiti vsako igro in da je spletno povezovanje malo elegantnejše. Med drugim zato, ker je standardno priložena slušalka z mikrofonom za multiplayerski čvek, česar PS3 nima. Spletna tržnica Xbox Live Arcade z neodvisnimi cenejšimi igrami je bogatejša od Playstation Stora. In navsezadnje je poganjanje gusarskih iger na xboxu dokaj normalno, saj je 'odklepalcev' nemalo. Playstation je v tem oziru dosti bolj zategnjen.



X360 ima čuda dodatne opreme, od mikrofonov za karaoke do tega luftodržnega volana. Kot smo povedali v opisu Forze, sploh ni slab.

A so tudi minusi. Stereoskopije je šele za vzorec, internetno večigralstvo pa je treba plačati (med 30 in 60 evri na leto – odvisno, kje kupiš kodo za zlati račun Xbox Live, ki to omogoča). Xbox Live je zaprt sistem, ki ne omogoča brskanja po spletu kot PS3, in če se hočeš vanj prijaviti, moraš vpisati lažne podatke, saj Slovenije zanj ni. Sramota – zlasti ker Microsoft ne vidi nobenega problema v tem, da pri nas xbox prodajajo neuradno, in izvedel sem celo, da po IP-številkah točno vedo, da je uporabnikov iz Slovenije nemalo. Kot medijski ogledovalnik xbox deluje, a zaostaja za PS3 vsled glasnega pogona, ki ne suče blu-rayev, in slabšega obnašanja v vlogi predvajalnika mrežnih vsebin.
Dokupna možnost je kinect za sto evrov, ki gibanje telesa tolmači kot nadzorno napravo. Fajn za božanje kosmatih živali v otroških igricah, a tako kot move za PS3 se kinect v resnih špilih še ni izkazal.



Radostna familija tanca in fitnesira s kinectom, strojnim dodatkom za xbox 360. Manj zahtevni igralci so nad napravo navdušeni, medtem ko trdojedrnih še ni prepričala.

Nintendo wii

150 evrov z igro
Čeprav je wiijeva grafika zastarela in v nizki ločljivosti, je njegova osrednja težava bled nabor resnih špilov. Nedeljski igralci imajo zaradi plesnih naslovov, fitnesov, ki uporabljajo dokupljivo telovadno ploščo balance board, in kolekcij priložnostnih igrick več izbire kot predaneži. Tudi otroških, risankastih špilov je več kot na xboxu in playstationu. A pretirana je količina brezzveznih zbirk miniiger, ki se drenjajo za zmikljivo pozornost občasnih špilavcev. Kot medijski predvajalnik je wii precej slab, celo če ga skrekaš, spodletek pa je tudi njegova internetna trgovina. Internetni multiplayer je brezplačen, a izjema.
Nintendove ekskluzive, kot so Super Mario Galaxy, Zelda, Donkey Kong Country in Mario Kart, so odlične. Prav tako se najdejo dobre zadeve drugih izdajateljev, kot so Monster Hunter, Tiger Woods, Okami, Resident Evil in Little King's Story. A v splošnem je wii razočaral in ni uresničil potenciala svojega edinstvenega dvodelnega igratorja, ki zaznava pospešek in nagib. Pa toliko je obetal.



Kot drugi dve konzoli in ima tudi wii kup softvera, ki te hoče spraviti v formo. O takih smo pisali v Jokerju 210 (id članka na Joker.si: 8367), kasneje pa testirali še Zumba Fitness (Joker 216, 55).

Nintendo 3DS

180 evrov
Strojna moč nintenda 3DS navzlic v redu poligonski grafiki ni nič posebnega. Takisto ne gre prehvaliti kamere, zaznavanja nagibanja, analognega drsnika in dvoekranske zasnove, ki jo je podedoval od DSa, internetnega multiplayerja (je brezplačen, a ne pogost) in klasične brezžične lokalne povezljivosti. Naprave ni moč z zadovoljivimi rezultati nucati kot brskalnik po spletu ali multimedijsko predvajalo.
Bistvena prednost glede na tekmece je globinska slika na zgornjem zaslonu (spodnji je dotikabilen s perescem ali prstom). Ker gre za avtostereoskopijo, katere jakost odmerjaš z drsnikom, zanjo ne nucaš očal kot pri 3D-tevejih. No, prikazovalnik meri le 90 milimetrov, zaradi česar se ti zdi, da gledaš v tunel, in če napravo nagneš iz idealne lege, se efekt skvari. Razvijalci morajo 3D tudi bolje izkoristiti, saj vtis mnogokrat šepa.



3DS je po ustroju sličen DSu in goni njegov softver, pa tudi drugače je simpatičen. Zato ti ga boljša polovica verjetno ne bo vrgla v sekret. Na njem bo nemara gledala recepte za dobro južino.

Glede na to, da je 3DS namenjen le igranju, ima celo tričetrt leta po splavitvi neimpresivno bero naslovov. Manjka mu izvirnih špilov, novega Maria in Karta smo se načakali, predelave so kljub kakovosti Ocarine of Time in Star Foxa le predelave, ponudba v spletni tržnici je omejena na drage konverzije s starih Nintendovih konzol ter redke izvirnice. Je pa moč vstaviti katerikoli naslov za DS, ki jih je obilo, in položaj se je izboljšal, saj se je naprava od lansiranja sem pocenila ter bila deležna par dobrih svežih naslovov, kot je Super Mario 3D Land. Škoda, da so se zanje odločili računati 40 do 50 namesto 30 do 40 evrov kot pri DSu. So pa stroški razvoja res višji.

Nintendo DS

120 evrov (DSi), 180 evrov (DSi XL)
Glede na združljivost 3DSa s špili za DS slednjega nima smisla kupovati, razen če se ubadaš s piratiziranjem, kajti zaradi cenenih kitajskih krekerskih kartic je DS-gusarstvo blazno razširjeno. Njegova poligonska grafika je prazgodovinska in ločljivost nizka. Se pa postavlja z nemalo odličnimi špili, je brezžično povezljiv z vsemrežo in drugimi DSi ter ima žanrsko razgibano igroteko, od hardcore frpjev, streljank in pretepačin do urjenja možganov, učenja jezikov, skrbi za živali ter oblačenja punčk. Ker je s skoraj 150 milijoni prodanih kosov najuspešnejša dlančna konzola, bodo špili zanj še pritekali.



Izšlo je več variant DSa. Aktualni sta tretja verzija DSi, ki ima kamerici in goni igre iz spletne štacune, ter večji DSi XL (na sliki) s 4,2-palčnim ekranom.

Sony PSP

160 evrov (3004), 99 evrov (E1004)
Grafična moč na nivoju playstationa 2, odličen barvni širokokotni zaslon, spodobne večpredstavne zmogljivosti, izhod za TV, založena spletna trgovina, wi-fi internetno in bližnje večigralstvo ... Vse to so odlike playstationa portable, na katerem se je skozi leta nabralo kar dosti finih špilov. Res pa je, da so slednji nagnjeni v japonskost, saj je PSP v tokijski deželi izredno priljubljen, in da se je pritok novosti domala ustavil. 22. februarja namreč pride že PSPjev naslednik, vita. To bo PSP do kraja ubilo in če bi rad konzolo, ki bo še dobivala nove igre, poglej drugam. Na trgu je sicer več modelov, med njimi novi, ceneni 99-evrski E1004, ki nima wi-fija in stereo zvoka.



PSP ni bil spodletel projekt, toda mladež se je okrog njega zbirala manj zagnano kot tile manekenčki. Razlog je bil v zaprtosti in v premalo edinstvenih naslovih, saj je bila večina iger predelav.

Zakaj so Covenanti prečkali cesto? Da so prišli na žur ob desetletni prefarbanki Halo: Combat Evolveda. Fino so se poveselili ob pivu, presticah in Snetiju, ki jim je rabil kot pinjata.



HALO OBLETNICA

Deset let je dolga doba že za ljudi, kaj šele za igre, ki so potrošni material. Včitaš, igraš, počiš stran. Po eni strani je Microsoft zato tvegal, ko je velel 'hadeizacijo' Combat Evolveda v Halo: Anniversary Edition. A po drugi so nekateri špili del božanstvenega panteona in čeprav Halo pri nas ni čislan, mu kvalitet ne gre osporavati.

Zdajle si bržda misliš "Eh, Sneti je fanboy, itak bo navijal. Saj slišim. Halo. Hvalo. Hvala. Isti šmorn." Ampak ne. V jubilejno edicijo sem šel kritično nastrojen, enostavno vprašujoč se, kaj lahko tako stara igra ponudi modernemu igralcu. Odgovor je bil presenetljiv: nemalo, če le nima plašnic.

Skozi koridorje do zvezd

S tem v prvi vrsti ne mislim na novo grafično tuniko, dasiravno je ta luštna. Kjer so bile prej flehaste teksture, zdaj cvetijo podrobnosti, redka trava z vmesnimi drevesci je bujna džungla in ozadja razganja od elementov, kot so slapovi, morje, oblaki, sonce. S pritiskom na select lahko med igranjem (ne pa tudi med vmesnimi sekvencami) z nekajsekundnim premorom menjaš staro in novo podobo. Pri izvirni zunanjosti ne boš dolgo zdržal, a včasih paše, da se opomniš, kakšno delo so opravili Saber Interactive pod valpetstvom 343 Industries. Le število sličic na sekundo bi moralo biti stabilnejše, saj se dogajanje kljub tridesetim fpsjem včasih nekolikanj zatika.

Vseeno sveža podoba ni hudo napredna, kaj šele tehnično čudežna. Njen cilj ni toliko navdušiti s tehnikalijami kot igro predstaviti kot normalno za današnjik. Starega Hala večina modernežev ne bo šla špilat, ker ji bo zgledal kot kos dreka. Anniversary odstrani to pregrado in omogoči uživanje v strelski akciji.

Tej se ni treba zanašati na stare inovacije, kot sta ščit s samodejnim vračanjem moči in nošnja le dveh orožij, kar je danes standard. Bojevanje Master Chiefa z vesoljskimi nasprotniki Covenanti in parazitskimi Floodi na orjaškem prstanu, ki deluje kot planet v malem, je odlično samo po sebi. Človek bi si mislil, da bomo leta 2011 na Halo gledali s pomilovanjem. A težko je najti tako raznoliko, življenjsko in sposobno umetno pamet. Na najvišji težavnosti legendary se meriti z elitnimi covenantskimi vojščaki je eden od viškov vznemirjenosti, ki ga je zvrst sploh sposobna pričarati. Uspešno jih dopolnijo druge spakice, od sluzavih gruntov prek ostrostrelskih jackalov do oklepljenih hunterjev.

A inteligenca je le del Halove vojskovalne odličnosti. Vsaj toliko šteje odprta, pregibna narava bojev, na katere vpliva kup elementov, od tvoje oborožitve ali posedovanja vozila prek umrljivih sotrpinov do preostanka zdravja pod ščitom. To igra okrepi s tem, da po včitanju položaja rada zamenja sestavo in nahajališča sovražnih sil ter poti, po katerih pridejo do tebe. Da ne omenjam občasne nelinearnosti izbire ciljev, tega, da se lahko marsikdaj odločiš za tiholazniški pristop, in razgibanih nalog, ki mešajo široka ter ozka področja, ostrostrelstvo, bežanje, branjenje, reševanje talcev, vožnjo in še kaj. Vse to v igri iz 2001!

Pomanjkljivosti kajpak so. Osnovna je tista stara: veliko enoličnih, pravokotnih hodnikov, skozi katere se je treba za nameček vračati. Očitek je upravičen in če nisi bolj potrpežljive sorte, ti zna igro priskutiti. A po drugi strani so boji v njih še vedno zabavni in nepredvidljivi, ravno ta zagrobna tujskost pa naredi starodavno civilizacijo izginulih Forerunnerjev tako otipljivo.

Drugi minus bi lahko bil izključna usmerjenost v boj, a po mojem bi kopičenje elementov iz drugih žanrov skvarilo osnovo, ki je zdaj tako čista. In tretjič, Halo ni bum tresk spektakel s filmskimi sekvencami in stalnim divjanjem naprej. Komur je Modern Warfare merilo, naj se z njim ne ukvarja.

Pod novim plaščem

Je za Anniversary vredno odšteti okrog 40 evrov? Na prvi pogled ne, saj je igralna plat domala do pičice enaka kot njega dni. Master Chief recimo ne more teči, to je dobil šele kasneje. Prav tako manjkajo intervjuji in drugi vpogledi v kreacijo.

Vendar so se pri prefarbanju res potrudili in namečkoma orenk nadgradili zvok. Vse učinke so precizno umestili v prostor in mogočno glasbo dali posneti simfoničnemu orkestru v Lucasovem Skywalker Studios. Rezultat je epski. Epski! V puščavništvo so dali lobanje, s katerimi si dodatno otežiš pogoje, če ti zahtevnost legendary ni dovolj (dolgo ti bo, saj so Covenanti napadalnejši kot v poznejših Halih). Škoda le, da je treba vse lobanje poiskati. Takisto najdeš terminale, ki skozi animirane sekvence pletejo stransko zgodbico robotka Guilty Sparka. Razširili so sodelovalno večigralstvo, saj je moč kampanjo igrati v dvoje na razdeljenem ekranu in še po spletu, in poskrbeli za kulski modus firefight. Tam se sam ali po netu v družbi do še treh kolegov (na istem xboxu enega) v okviru novega prizorišča otepaš vedno hujših valov računalniških tečnob. In omogočili so tekmovalno večigralstvo po Livu, ki je staromodno, a še vedno nadvse zabavno. Odvija se na šestih odličnih, zvito dodelanih kartah iz izvirnika, ki jih je moč s priloženo kodo uvoziti v Reach ali jih v njem dokupiti, in ima dodan editor Forge.

Najpomembneje pri razmisleku o nakupu pa je vedeti tole: stari Combat Evolved po strelski plati in razgibanosti pelje scat levji delež konkurence. Ni ona tako slaba. On je tako dober.

Anniversary kot ena prvih iger za X360 podpira stereoskopijo. Ne izdre očesa, a nekateri jo bodo lajkali.



Vožnja džipa je sprva hecna, toda njegovo vsekolesno zavijanje omogoča divjo vožnjo in izvrstno zbijanje sovragov.



Podprt je kinect, ki spozna glasovni ukaz za granato in omogoča skeniranje objektov. Neimpresivno.





Boji so izvrstno dinamični, zlasti ko vstopijo hunterji. Tudi zgodba je dobra, čeprav je bila tedaj še omejena.

TRAKTOR, LJUBEZEN IN ROCK'N'ROLL



IGRE PLANETARNIH DUŠ

Je v čeladi z jantarnim vizirjem tajinstveni obraz Master Chiefa, branika človeštva pred pošastmi iz vesolja? Ali pa tam čeber skriva Sneti, ki mesec po jubileju odstreli nepoznavanje serije Halo?

Prva desetica, povezana s prvoosebno znanstvenofantastično streljanko Halo, je iz britanske igralske revije Edge. Njihovi teksti so polni elegantnih izrazov in intelektualne analize, stremijo k odličnosti, magazin pa je zagrizeno neodvisen. (Podobnost z Jokerjem je naključna.) Če dajo oceno 10, je to blizu verodostojni kritiški nagradi. Do začetka tisočletja so je bili deležni samo trije naslovi – Mario 64, Zelda: Ocarina of Time in Gran Turismo. Četrto je prejel Halo, igra prišleka v konzolnem poslu Microsofta. Absolutno nezaslišano – ali vendarle se je pripetilo.

Zgodba pravi, da je Edge opisovalski izvod dobil par tednov pred izidom in znani angleški igričarski žurnalist Ste Curran ga je v prvi seansi igral od desetih zjutraj do štirih popoldne. Nato je vključil računalnik in sodelavcem razposlal mail z naslovom 'Seznam tistega, kar je narobe s Halom.' Vsebina je bila prazna.

Druga desetica je obletniška, kajti Halo je izšel 15. novembra 2001, na taisti dan, ko so začeli prodajati xbox. Torej, anali. (Mimogrede, naslov, ki se izgovori kot 'hejlo', ne kot telefonski pozdrav.)

'Allo, Halo!

Na konzolah je Halo znamenit, ker je nanje z računalnikov prinesel odlike prvoosebnih streljank. Ta žanr se je v devetdesetih na pecejih razmahnil z Doomom, Dukom in podobnimi hiti. Obtelevizorski igralniki pa so bili deležni redkih predstavnic – Goldeneye, Timesplitters, Medal of Honor. Hja, njihovi igratorji so imeli dolgo le eno analogno gobico ali kar nobene, zaradi česar je bilo premikanje v 3D-prostoru okorno. Takisto je bila povezljivost konzol v internet švoh ali neobstoječa, zaradi česar so bile kilave pri večigralstvu.





Prvi Halo je leta 2001 stekel na xboxu in dve leti kasneje na peceju. Podoba je danes kajpak ostarela, a bil sem presenečen, ko sem špil brez kanca težav pognal pod Win7 v 1920 x 1080. Folka na liniji je bilo nemalo!

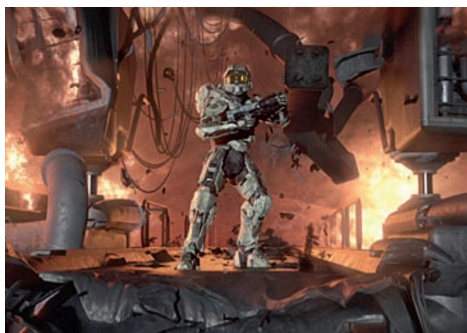
Halo je namesto na japanski drkalici izšel na ameriškem xboxu. Microsoftov izdelek za v dnevno sobo je bil soliden PC, zadegan v tovornjakarsko ohišje in opremljen z enotnim kontrolerjem ter mrežno kartico. Miško in tipkovnico sta dokaj enakovredno nadomestili analogni paličici na xboxovem džojpedu. Ne samo zaradi kakovosti le-tega, marveč zato, ker je bila igra premeteno načrtovana. Pri merjenju ti je pomagala, da ni bilo treba biti do piksla natančen, potrebe po hitrem obračanju ni bilo, streljanje pa ni bilo trzajoče, marveč tekoče, zvezno. Balet namesto plesa na tehno.

Druga Halova ključna odlika je bilo večigralstvo: bodisi sodelovalno za dva, bodisi tekmovalno za do šestnajst ljudi po zgledu računalnikov. Oboje je teklo po lokalni mreži, saj so internetni servis Xbox Live zagnali šele leto kasneje. Gmajna je norela in vlačila na kup xboxe ter teveje za LAN-zabave, zaradi česar je Halo za Američane in dosti Zahodnoevropejcev to, kar sta za Slovence Unreal Tournament in Warcraft. Pri nas je bil xbox itak deležen le nišnega uspeha v obliki shekanega medijskega predvajalnika.

Svečeniki PC-templja nad Halom niso bili impresionirani. Njegove odlike so se jim zdele samoumevne v času, ko so v računalniške streljačine prodirali frpjski razvoj lastnosti, skrivanje, taktično vodenje moštev, uganke, pogovarjanje in peskovniška svoboda. Halo, ki je bil osredotočen na arkadno rešetanje, jim je deloval zastarel, neambiciozen. Za nameček so morali na predelavo čakati do 2003.

Je čudno, da Halo računalničarjem nikdar ni pomenil toliko kot konzolašem? Sploh v naši provinci? Pred kratkim odprto temo 'Kaj mi pomeni serija Halo' na mn3njalniku so špricala takale mnenja: *"Kot zapriseženemu PCjašu bolj malo," "Nikoli igral," "Microsoftova brca v ledvice peceju", "Eni štrumfi se nekaj preganjajo med zvezdami, haloo!"* in *"fuck halo."* Pridi na naključen slovenski LAN-party in se zaderi *"Quake sux, Halo rulz!!!"* Preden boš trznil, se boš krvavo useknil.

A malikovalcev Hala je toliko kot njegovih pljuvačev. Tudi v Sloveniji so. V isti temi so drugi ljudje povedali: *"Predtem sem bil prepričan, da je igranje streljačine na joypad polom, od takrat pa vse igram na ta način," "Eno najbolj zanimivih, dodelanih in lepih izmišljenih vesolij med igrami in drugod," "Edina serija, kjer je vesoljska vojna dovolj smiselna in zanimiva, da te vleče naprej."* Nekateri imajo Hale dejansko raje od Half-Lifa in se pridružujejo veliki gneči somišljenikov. Gre namreč za kolosalno, medijsko razvpito franšizo, ki so je v Ameriki in po zahodni Evropi prodali več kot 34 milijonov izvodov.


Master Chief je osrednji lik serije Halo. Njegovo ime izvira iz čina 'Master chief petty officer' v ameriški mornarici, kar je pri nas višji štabni praporščak.

Svinčeno flodranje

Igralna zasnova ni nič prelomnega. Iz prve perspektive v ritmu spopad – premik – spopad – premik kot supervojak prihodnosti sesuvaš trume nasprotnikov. A že tu so ustvarjalci Bungie inovirali. Vojščaka pokriva samosvoj energijski ščit, ki zdrži nekaj zadetkov iz sovražnih orožij, nakar se izklopi. Tedaj začno streli koščkati oklep ter jemati zdravje in ko le-tega ni več, umreš. Za vzpostavitev fizičnega počutja je treba pobirati zdravilne, dočim se ščit obnovi, če te nekaj časa ne zadenejo.
Samodejno obnavljajoče se zdravje je uvedel prav Halo in je danes običajno. A kombinacija ščita in življenjske energije ima subtilen učinek na igranje, saj v zahtevnejših obračunih doda taktično komponento. Manj kot imaš zdravja, več tvegaš, če izgubiš ščit. Nadalje je ravno Halo zapovedal, da lahko iz nabora strelnih nosiš največ dve orožji, kar so povzeli mnogi. In naposled so tu mnoga odprta področja pod milim nebom, po katerih včasih nelinearno haraš peš ali z gibčnim džipom warthogom.
Ta šajtrgica ima gibljiva oba para koles in jo usmerjaš z obračanjem pogleda, zato se ji je treba privaditi. Njena lunarna fizika zna biti smešna, zlasti ko jo


Tale boj na plaži v Halu 1 je tipski primer dinamične rabe džipa. Lahko zapelješ med sovrage, ga parkiraš nekje blizu, da kamerad strelja, ali greš peš.

SERIJAL

Halo: Combat Evolved



Xbox (2001 - Joker 109, 91),
PC (2003 - Joker 123, 89)
O prvencu, koder smo spoznali vojno s Covenanti in Master Chiefa, tod ne bom besedičil. Opis Halo: Anniversary, njegove grafično okinčane verzije za xbox 360, poiščite prav v tem Jokerju, ozadje nastanka pa je popisano v okvirčku 'Začetni pretresi'. Mnogi ga imajo kljub usmerjenosti v boj, monotonim pravokotnim hodnikom in vračanju skozi že obiskane predele za najboljši del serije, saj ga definira čistost izkušnje, ki ji je poznejše kopičenje elementov do neke mere zavdalo.

Halo 2



Xbox (2004 - Joker 138, 90),
PC (2007 - Joker 167, 78)
Pritisk na Bungie je bil velik, kajti nadaljevanje je moralo preseči izvirnik in postati vizitka servisa Live. Vizualna napoved na E3ju 2003 je bila obetavna, saj je občinstvo ponorelo, ko je videlo, da Chief vihti dve orožji hkrati. 'Dual wield' je postal zaščitni znak Hala 2 in simbol pričakovanja. Toda avtorji niso zmogli uresničiti vizije, tako da smo dobili le ... zelo dobro igro. Navzlic kupu problemov so dostavili eksploziven začetek v razrušenem afriškem mestu New Mombasa, mojstrsko tempirano nadaljevanje kampanje, boje z odlično umetno pametjo, igranje alienskega vojščaka, gladko tekoče in zabavno spletno večigralstvo z novimi modusi ter širokopotezno nadaljevanje zgodbe. Škoda, da je bil konec tako odrezan, kar je najbolj razkurilo pecejaše. Ne le, da je Halo 2 pošastno zamudil in da je tekel samo pod Visto, tretjega in kasnejših delov za računalnike niso naredili!

Halo 3



Xbox 360, 2007 - Joker 171, 86
Zaključni del osrednje trilogije (Wars, ODST in Reach so odvrtki) je bil najbolj oglaševana igra vseh časov, za kar je Microsoft potrošil 40 milijonov dolarjev. Tudi zato je ob prihodu postavil rekord s 3,3 milijoni potrženimi izvodi v dvanajstih dneh. Kljub prodaji in že tipskim igralnim odlikam pa je bil finale nekam ... pritajeno. O, saj je pokalo in letelo v luft in Coventanti so ga nasrkali. Dodali so dvoročna orožja, opremo, kot so signalne rakete ter ščiti, in sodelovalno igranje kampanje z do tremi sotrpini po netu. Kot bonbonček pa za konzole prelomno funkcijo Forge, ki je omogočala razpostavljanje reči znotraj obstoječih nivojev in delovala kot omejen editor. Toda razplet fabule je bil banalen in igralnih inovacij malo.

Halo Wars



Xbox 360, 2009 - Joker 189, 83
Nihče ni pričakoval, da bo naslednji del strelske franšize realnočasovna strategija. A je bil, in to z rodovnikom, saj so Wars izdelali Ensemble, avtorji Age of Empires. (Ironično je bil to njihov zadnji špil, saj jih je MS nato razpustil.) Godil se je dvajset let pred prvencem v obrobnih galaktičnih sistemih, kjer je naša armada zatirala Covenante. Pod poveljstvom smo imeli zvečine navadne marince, džipe, tanke, letala in robote. Z dobrim vmesnikom smo pridelovali surovine, nadgrajevali bazo in se imeli fino v sicer nekam kratki kampanji brez poveljevanja Covenantom, ki pa je bila razgibana in hvalevredno oblikovana.

Halo 3: ODST



Xbox 360, 2009 - Joker 196, 87
Po trojki smo dvomili, da so Bungie v Halov univerzum sposobni dostaviti nekaj svežega. No, ugriznili smo se v jezike, ko je dospel ODST. V smo postali 'Orbital Drop Shock Trooper', dokaj normalen človek z naprednim oklepom nalik Chiefovemu. Igranje je vsled naše ranljivosti zavilo proč od starega bang-bang-fuck-yeah Hala. Nismo harali po tujih planetih, temveč smo po razčefukani metropoli New Mombasa vandrali oprezneje, saj nismo imeli Chiefovega zaznavalnika gibanja (motion trackerja), ki bi videli pozicije sovražnikov. Delno ga je nadomestil vizir, ki je pri spremembi pogleda obrobil sovražnike, a hkrati okrepil vire svetlobe, da ja nisi videl, od kod bo priletela raketa. Največji piš svežega vetra pa je bila svoboda pohajkovanja po Mombasi. Za odprt svet ni šlo, toda marsikdaj smo si sami izbrali pot do razjarjenih Covenantov, ki so nas umrli.

Halo: Reach



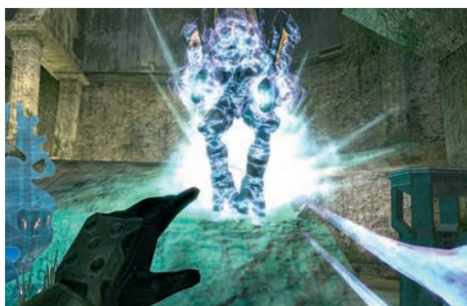
Xbox 360, 2010 - Joker 207, 83
"Če ti Halo doslej ni bil všeč, ne vsebujem ničesar, da te prepričam v nasprotno. Če ti je Halo srednje dogajal, bo tako tudi z menoj. Če ti je Halo ljub do te mere, da po mestu hodiš v plastičnem oklepu Master Chiefa in divje strafaš okrog vsakega, ki te čudno gleda, pa boš orgazmiral." Igra, v kateri smo kot Chiefov tovariš iz špartanskega programa spremljali propad kolonije Reach pred Halom 1, je bila z igralne plati standardno fina, dočim so v multiju dodali začasne krepitvene moči (powerupe) in poklicem podobne nabore orožij ter opreme (loadoute). A podobno kot trojka je bila zgodba mlačna, špil kot celota pa ziheraški.

Halo 4



Xbox 360, koncem 2012
Serija, ki nese zlata jajca, se z Reachem ni končala, čeprav so Bungie sestopili z razvijalskega trona. Naslednje leto bomo dobili Halo 4 iz rok nove skupine 343 Industries, kjer bivajo nekateri Bungiejevci. Časovno bo postavljen za trojko in v glavni vlogi bo Master Chief, ki se bo bojeval z novimi sovražniki. Ti naj ne bi bili ne Covenanti in ne Flood – upajmo, da to ne pomeni preskoka v slogu Wing Commanderja V, ki je šel s Kilrathijev na krneki. Obetajo se nam nova orožja, forerunnerske ladje, njihove naseljene stavbe in Cortana, ki se ji bo mešalo. Čeprav se bo špil dogajal samo leto dni po trojki, naj bi bil Chief vsaj malo drugačen – vsekakor ne tak, kot v teaserju. Halo 4 bo začel novo trilogijo Reclaimer, kar pomeni, da bo petica skoraj gotovo že za naslednji xbox.

igračkasto obračaš po prevračanju. A prava poanta džipa ni transport, marveč širjenje opcij za pristop k boju. Če imaš v njem sotrpina, lahko pelješ mimo grupe capinov in jo bo načel z rešetanjem. Nasprotnike z džipom zbijaš oziroma ga parkiraš, nakar kolega v njem deluje kot statičen kanon. Možnosti je res veliko in le malokrat naletiš na sekvenco, kjer moraš obvezno uporabiti določeno krepelo ali pristop.
Takisto širom iger v nizu ne sedeš le v džip, marveč v tank in leteči moped, za statične topove, v helikopter in še v kaj. V Reachu se streljaš po vesolju, v dvojki pa zaigraš kot tujski elitni bojevnik, ki uporablja nevidnostni plašč, zaradi katerega je igranje še malo bolj cepljeno s skrivalnicami. Šibka točka serije so le šefi, saj jih ni kaj dosti, niti niso prav domišljeni. Stalno gledamo velikanske samohodke scarabe.


Med tujskimi orožji je tudi značilni energijski meč, ki ga vihtijo njihovi elitni vojščaki. En zamah je dovolj za smrt, seveda pa moraš priti blizu ...

Orožja v Halih se delijo na človeška (strojnica, pištola, snajperica, bazuka) ter alienska. Slednja temeljijo na energiji, ki jo z držanjem gumba izstreljuješ v manjših ali večjih zalogajih, a nekatera se pri tem segrevajo, kar je treba upoštevati. Najbolj markantna dela zaloge sta bržda needler – izstrelјevalnik igel, ki se zapičijo v sovraga in čez nekaj časa eksplodirajo – ter zadovoljujoče direkten udarec s kopitom brzostrelke.
Nosiš pa tudi izvrstne eksplozivne in plazemske granate. Slednje so zasnovane tako, da se prilepijo na cilj in jih ni mogoče odstraniti, nakar jih čez nekaj sekund raznese. Trenutki pred smrtjo, ko veš, da boš eksplodiral, ker so ti nadeli granato ('sticking'), je nepozabnih. Še bolj pa, ko 'stickani' sovražnik v paniki teka naokoli in veka, dokler ga ne raznese. Ne v pršcu krvi in črevc, saj Hali niso krvavi.

Elitniki in drugi ritniki

Za razgibane halovske obračune, ki cikajo na podnaslov enice Combat Evolved, je zaslužna razgibana in sposobna umetna pamet, ki oponaša ljudi v deathmatchu. Halovi rahlo risankasti sovražniki Covenanti so življenjski in jih krasita tako raznolikost dejanj kot močna osebnost. Njihove vrste popolnjuje zalega bitij z različnih planetov, od klečeplaznih gruntov prek samurajskih elitov in šakalskih ostrostrelcev, ki se skrivajo za ščiti, do oklepljenih brutov. Vsak se oglaša in vede po svoje glede na svoje poreklo in v kakšnih okoliščinah se je znašel. Grunti so samozavestni v skupini, a strahopetni, če so sami. Elitneži vihtijo razna krepela, od strojnic do mečev, ter so napadalnejši pred smrtjo. Krožili bodo, navalili, se izmikali, skakali ali ti uplenili vozilo, ki si ga zapustil. Lepo se umikajo območju eksplozije granat, a hkrati ne 'vidijo' bombe, ki si jim jo zalučal za hrbet, ker tam nimajo oči. Alieni pa taki. Takisto bodo skušali obračunati s tvojimi kameradi. Ti so umrljivi in se zdijo živi zaradi premikanja, odzivanja na tvoja dejanja ter navdušenja nad lastnimi. Višjo težavnost kot izbereš, bolj gajstni so zobatci, bolj si občutljiv in dragocenejše je strelivo, zaradi česar nivo 'legendary' v Halih slovi kot velik izziv.
A Covenanti niso edini nasprotniki, saj se jim pridružujejo virusne zombijastične nakaze, The Flood, ki napadajo direktno in dodajo element grozljivk. Mestoma Covenanti in Floodi obračunavajo med sabo, kar sodi med ene prvih tovrstnih izkušenj v zvrsti. Edini večji malus umetne pameti je, da premalo prevzema iniciativo in raje čaka na tvoja dejanja. Zanimivo je, da se to večkrat dogaja v novejših delih, kakor da bi hoteli Bungie šparati nove igralce.


V Halih kar dosti letiš, najsi bo z manjšimi bojnimi vespami bansheeji, ki jih imajo vesoljci, ali konkretnejšimi napadalnimi vozili VTOL, kot je tole.

Več ljudi, več lukenj

Ti ga najbolj nasrkajo v tekmovalnem večigralstvu. Prelomen multiplayer v Halu nikdar ni bil in njegova priljubljenost pri konzolastikih gre v precejšnji meri na rovaš tega, da je bil prvi pri koritu. Nikakor pa mu ne gre kratiti vrhunsko načrtovanih kart, uglašenosti elementov, privlačnosti zaradi adrenalinskega miksa streljanja peš ter v vozilih in mnoštva načinov, od normalnih tipa slayer (DM) do odbitih, kot je dirkanje skozi nadzorne točke, med katerim okrog šoferjev potekajo divji strelski spopadi in jih slejkoprej kdo šicne.


Warthog je poleg Chiefa drugi zaščitni znak Hala. Njegovo obliko so povzeli nori ljubitelji v fanfilmu Operation Chastity. Drugi tak projekt je Halo Faith, medtem ko z uradnim hollywoodskim ni še nič, čeprav z njim povezujejo Spielberga in Jacksona.

Dojameš ga hitro in nima napredne fizike ter orjaških nivojev, dočim so poklici (loadouti) v slogu granatarja ter 'perki' (armour abilityji) iz Reacha tipski. Toda mojstrovanje zahteva, da obvladaš 'zlati trikotnik' orožij, granat in udarjanja, plus številne detajle, od zbijanja sovražnikovih ščitov do poznavanja prizorišč. Ta so relativno majhna, a dizajnersko vrhunska. Hang 'Em High po mojem sodi med najboljše karte v streljačinah, zlasti inačica v ediciji Anniversary.
Večigralstvo v tej seriji je našlo sladko točko med preprostjo in zapletenostjo, kar se da sklepati po orjaški bazi ljudi, ki MP nabijajo vsak dan. Med dvajsetimi najbolj igranimi naslovi na Xbox Livu sta venomer Reach in Halo 3, ki ju šišajo le Call of Duty, Battlefield, Gears in FIFA.

Prestreljena prihodnost

V štorijalnem oziru Hali pišejo 26. stoletje. Človeštvo je na robu izumrtja, ker smo po stoletjih koloniziranja galaksije z ladjami, hitrejšimi od svetlobe, naleteli na trd oreh. To je aliansa tujskih življenjskih vrst pod skupnim imenom Covenant (Zaveza), s katerimi se bojujemo že desetletja. Domači vojaki iz vrst United Nations Space Command – UNSC jih kolnejo in jih kličejo 'covvies'. Ni daleč od 'commies', kakor čez lužo slabšalno rečejo komunistom.
Toda ime Covenant je intimneje povezano z religijo, saj Aliene povezuje verski fanaticizem s preprostim ciljem: izbrisati človeško civilizacijo. Vzporednice z resničnostjo so jasne. Ljudje smo občestvo, ki se razvilo na podlagi stare Grčije in Rima, Covenanti so muslimani, njihovi verski voditelji so mule (mula = višji sodnik v islamskem okolju), ki citirajo svete tekste in se imajo za božja orodja, vojaki furajo kodeks časti in samomorilsko tečejo proti tebi z granatami v rokah ... Zoperstavljajo pa se jim osebe in objekti, imenovani po zahodnjaških mitologijah, od grške (program Spartan-II) do nordijske (oklep Mjolnir, klican po kladivu nordijskega boga Tora).


Pravo ime kuščarjevskih elitov je Sangheili. Nekateri so se pridružili ljudem, ker so vodje Covenantov ukazali genocid njihove vrste.


Covenante lahko v Halo Wars nadzorujemo v večigralstvu in skirmishu. Ne glede na to, kaj izberemo, pa nas spremlja omamno dobra glasba, ki v vseh Halih meša gregorijansko petje z rokovskimi kitarami.

Po eni strani gre za demitiziran univerzum, kjer tehnologija preseže religijo in jo ima za vir zla. Po drugi pa Halo opisuje boj vzhoda proti zahodu, trk civilizacij, ki niso različne le kulturno, marveč biološko. Igra je pri Američanih na plodna tla naletela tudi, ker so začutili to prispodobnost. Navsezadnje je prišla le dva meseca po napadu na Svetovni trgovinski center.
V trojki metaforičnost žal razvodeni v utrujen herojski konec. A če to odmislimo, je izročilo široko, raznoliko, domišljeno in epsko, pač v tradiciji vesoljskih oper. Imamo spopade na futurističní zemlji in na drugih planetih, kot je Reach ... arhive davno izginule civilizacije (Forerunners) ... orjaški prstan v vesolju (Halo), ki se zgleduje po ZF-romanu Ringworld Larryja Nivena ... žlobudrajoče leteče robotke z nagnjenostjo k ezoteriki (343 Guilty Spark), ... napredno umetno inteligenco s hologramskim telesom privlačne ženske (Cortana) ... in nepregledno množico natančno, marsikdaj originalno oblikovane visoke



Knjige so univerzum serije Halo dodobra razširile. Kupiti je moč filozofske (Halo and Philosophy) in esejistične razprave (Halo Effect), romane (Cryptum) ter stripe (Uprising), zvočne knjige, novele. Le v bukvah smo recimo deležni opisa Chiefovega videza. Bil naj bi nezdravo bled.

POROĐNI PRETRESI

Da je srž serije Halo nažigaška akcija, je dobro premišljena poteza. Ko je Microsoft leta 2001 poslal v trgovine xbox, je zanjo potreboval bombastično uspešnico. Te pa ne ustvariš tako, da narediš umetniški projekt s cerkvenimi freskami. Adut so mu ponudili člani nadarjene skupine Bungie, ki si je ustvarila ime s strelsko serijo Marathon za macintoshe in strategijami Myth. Ker so bili maci kot igralska platforma vse manj zanimivi, so Bungiejevci že sredi devetdesetih razmišljali o tem, da bi presedlali. Zato so začeli hkrati za macintoshe in Windows razvijali nov projekt.
Ideja se je rodila leta 1997, ko so predelali Mythov pogon in ga osredotočili na supervojaka, iz katerega je sčasoma postal Master Chief. Planet, na katerem se je dogajal, je bil sprva običajen, nakar je postal prstan, poseljen z dinozavri in kokošim podobnimi bitji, ki jih je bilo moč loviti in jezditi. Ko je svet dobival podrobnosti, so ustvarjalci vse bolj primikali kamero, dokler ni nameravana strategija mutirala v tretjeosebno streljanko. Od teh zgodnjih konceptov sta na koncu ostala praktično le prstan in glasbena tema Martyja McDonnella.
Halo so uradno napovedali na sejmu MacWorld 1999, kjer ga je skupaj z ibookom oznanil Steve Jobs. Demo je nastal v enem tednu in je tekel na macu pod OpenGLom. Kmalu po MacWorldu so Bungiejevce kontaktirali izvidniki šefa Microsoftovega oddelka za igre Eda Friesa, ki je v Bungiejevem izdelku začutil temeljni hit za xbox. V zameno je moral miriti jeznega Jobsa, ki je ostal brez enega ključnih razvijalcev iger za Applove računalnike. O izbitih čekanih ne poročajo, vsekakor pa bi lahko Jobs ohranil mirno kri, saj je Apple na prvo resnejšo gejmersko strategijo po applu II naletel šele, ko se mu je zgodil App Store s tisoči cenenih špiličev.
Microsoft je junija 2000 naposled kupil Bungie za trideset milijonov dolarjev. Ker se je mudilo, kajti lansiranje konzole je bilo oddaljeno le dobro leto, so večji del igre sprogramirali na prototipih xboxovih čipov in standardnih pecejih. Zaradi tega in splošne skrivnostnosti glede škatle iks je Halo sprva veljal za računalniški špil. Tretjeosebna inačica je na E3ju 2000 dobila celo velik privju v PC Gamerju. A ob prevzemu Bungieja so objavili spremembo načrta: Halo bo konzolna ekskluziva. In tako je bilo. Prišel je, direkten in brutalen kot xboxova zunanjost, in se vpisal v zgodovino.



V Halu ni neskončnih valov sovražnikov, boji so nanizani po sistemu plime in oseke, nadzorne točke so premišljeno postavljene. Bungie obvladajo.

tehnologije, od orožij prek stavb do vozil. Za nameček Covenanti niso monolitna sila, temveč jih pretresajo notranji spori. To serija dobro ilustrira in jih tako dvigne nad klasične negativce iz iger.
V zaodrju pa čemi nekaj še hujšega: krvoločne virusno-parazitske spake Flood. Te so ultimativna grožnja inteligentnemu življu, kot so na lastni koži izkusili polbožji Forerunnerji. Zato so sestavili gromozanske prstane, Hale, ki ob vklopu uničijo vse razumno v galaksiji in s tem Floodu odvzamejo hrano. Človeštvo je pred izbiro: aktivirati jih in plemenito umreti? Ali jih ne aktivirati in tvegati, da se Poplava razrase čez vse meje? S takimi dilemami operira Halo, čigar ZF-zapuščina se umešča med kompleksnejše v digitalni zabavi in je tlakovala pot igram, kot je Mass Effect.

Halo? Itak!

Sučišče cirkusa je supervojak John-117 iliti Master Chief. Pri šestih letih ga je armadna vrhuška ugrabila in ga vtaknila v bioinženirski program Spartan-II. Cilj je bil ustvariti bojevnika, ki bi lahko prevesil tehtnico v spopadu s Covenanti. Iz njega je Chief izšel s peščico kameradov, a je v Halih 1 do 3 edini preživeli izmed njih. Je večji od navadnih soldatov, saj meri dva metra deset in tehta 450 kil. Ne toliko zaradi bronastih jajc kot energijsko-kovinskega bojnega oklepa.
Kljub vsemu, kar so mu storili, Chief ni postal monstrum, kot se v fikciji rado zgodi. Ni se mu strgalo kot Frankensteinovemu oživljencu, ni se vrnil v stanje normalnega človeka kot Robocop ali se zabubil v opno hudobije kot Darth Vader. Ostal je poslušen soldat z grčavim glasom in škrnicljem jedkega humorja, ki izpolnjuje ukaze nadrejenih in s tem pomaga človeštvu. Je tisto, kar potrebuje Amerika bibličnega pasu in kar bi radi imeli Covenanti, ki jim njihovi podaniki bolj nagajajo. Svetopisemskim namigom primerno je ime John-117 prispodoba, saj kaže v Janezovo knjigo Razodetje (Apokalipsa) v Novi zavezi. Tam pod 1:17 in 1:18 piše: *"Ko sem ga zagledal, sem se zgrudil k njegovim nogam kakor mrtev. On pa je položil name desnico in rekel: 'Ne boj se! Jaz sem Prvi in Zadnji in Živi. Bil sem mrtev, a glej, živim na veke vekov in imam ključe smrti in podzemlja.'"*


Halo: Legends je DVD- ali BD-zbirka sedmih kratkih risank, ki so jih ustvarili Japonci. Priporočljivo za ljubitelje serije, neposvečeni naj se ne trudijo.

Master Chief je obraz Hala, čeprav ga vztrajno skriva. To je neznansko zanimivo in razložljivo s temle: Chief nima frisa zato, da se lahko postavimo v njegovo kožo. Če pogledaš v vizir njegove čelade, tam odsevaš ti sam. Ker vojak brez obraza ni definiran, ga definiramo mi, ko ga igramo. Zaradi tega je tako zapomnljiv: ker je prazna posoda, kamor se nalijemo. Naj bosta Call of Duty in Battlefield še tako bombarderska, jima manjka močan glavni lik. Če pred nekoga, ki ni iz foha, postaviš Johna Prica iz CoD ali brezimnega vojaka iz BF, bo zgolj pomežiknil. Če pa mu pokažeš sliko Master Chiefa, ga bo povezal s Halom. Vesoljski marinci pred njim niso bili zares kul. Odtlej so.

Zelda: Skyward Sword



Sanjal sem. Da sem zapustil gnezdo in krenil na pot. Da sem jezdil ptiča in se boril z nakazo. Da sem vpregel legendarno rezilo in gibko telo, a tudi možgane ter malho reči. Da sem bil potolčen, vendar sem se dvignil, kajti bil sem Izbrani.

Ko sta bolečina in strast izzveneli, sem sanjal še nekaj. Da so bile pustolovščine heroja v zelenem dostopne vsakomur v deželi, nad katero se pne očak s tremi glavami. Da se množice niso omejevale na druge naprave, s katerimi se tovrstne zgode posredujejo skozi tisočletno meglo, marveč da so radovoljno prišle k tej, na kateri je zapisano 'Nintendo wii'. Tam so dvignile meče proti nebu in v žarki luči spoznale, da vnovično reševanje sveta ni breme, če je prigoda tako sveža.



Frčanje na ptičjem hrbtu po Skyloftu, svetu nad oblaki, je po svobodnosti in količini početja nekje med polno Ocarino in praznim Wind Wakerjem.



Kibernetsko-mehanski elementi, ki si jih beležil v Twilight Princess, so tokrat zelo izraženi. Bržda zato, ker se Skyward Sword odvija prej.



Obvezni motionplus daje precizen nadzor tako meča kot prinašalnega hrošča. Novejši wiimoti ga že vsebujejo, ločeno stane okrog 20 evrov.

Zakaj tolikokrat 90?

Frišnost ne poprši osnov nove, osemnajste Zelde, ki so zvesti četrtstoletnemu izročilu. Tako kot malodane vse prejšnje je Sword akcijska pustolovščina, ki nameša elemente številnih žanrov. V vlogi večnega junaka Linka iz tretje osebe raziskuješ pravljično deželo, sekaš, ploščadiš, rešuješ miselne uganke, nucaš robo iz ruzaka, se pogovarjaš ... V smislu frpjskih statistik ne napreduješ, a ko se s prešernih poljan spuščaš v temničarske templje, v njih najdeš nove kose opreme. Ti omogočijo dostop do še nevidenih lokacij in natančnejše brskanje po že obiskanih.

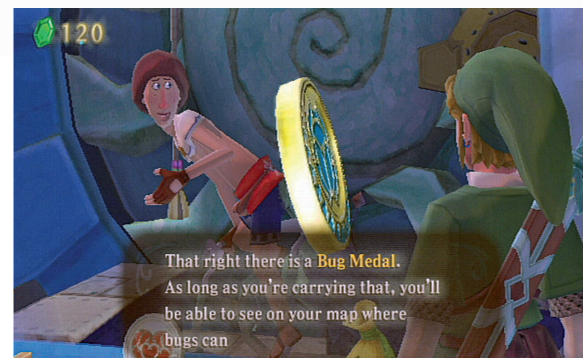
To je kompleksni recept, ki so ga sposobni posnemati redki, še redkejši uspešno. Doom ima tisoč klonov, Zelda komaj kakšnega. Ne le, ker ji uspe na eno mesto nadgrmaditi toliko prijemov, temveč zato, ker se tako elegantno prelivajo eden v drugega. Uganke niso ločene od boja, marveč sobivajo z njimi v istih prostorih. Mlatenje sovražnikov je v enem trenutku rutinsko, v naslednjem pa moraš premisliti, kako se boš capina lotil in kaj uporabiti za garbanje, saj sablja ni vedno efektivna. Gruntanje temelji na rabi predmetov, manipulaciji okolice in pazljivem opazovanju. Če vidiš oko, ki se obrača za tabo, ga nemara lahko na nek način zmedeš, hmm? Premlevati moraš videno in slišano, da se oveš, kam naj te vodi pot. Če se počutiš izgubljenega, se moraš enostavno bolj vživeti v bogati svet. Ali iti za nekaj časa ribarit, da se sprostiš.

Zelde so prave akcijske avanture starega kova, ki te sicer ne brcajo v glavo, če padeš, a te hkrati ne vodijo za roko. Kljub mnogokrat nedolžni podobi niso prav nič lahkotne. Čisla jih nebroj hudo resnih igralcev – tudi zato, ker vedo, da bodo z vsako dobili kakovosten, premišljen izdelek. Kar pri toliko drugih igrah velja za izpostavljanja vredne kvalitete, je za Zelde samoumevnost. Odlične puzle. Raznovrstnost okolice in dogodkov. Plima in oseka dogajanja. Presenečenja. Šefi. Spektakel. Čustva. In novosti. Take, ki so povezane s temelji, istočasno pa so zazrte naprej in zgled drugim.

Tvoj gib je njegov

Prvi vtis Skyward Swordu ne dela usluge. Otvoritev na otoku sredi neba, kjer prebiva veseli narod in se trese glede krute dežele daleč spodaj, je počasna in nekam okorna. Začutiš pa že tu, da ima nova Zelda veliko konkretnejšo zgodbo kot prejšnje, ki so se večinoma zanašale na metafore. Nastopajoči se ne oglašajo s pravim govorom, temveč z izmišljenimi medmeti, a to je v skladu z basensko pravljičnostjo fabule o mladem Linku in Zeldi, hčeri lokalnega glavarja, ki se po nezgodi izgubi pod oblaki. Nosilec bajeslovnega meča se požene za njo in pristane sredi gozda, ki je in ni tak, kot si pričakoval. 'Je' zato, ker takoj naleti na klasične nasprotnike, mesojede rastline, in na vrata v prvi tempelj. V Hyrule nič novega? Malo morgen. Če prej ne, v spopadu z jeznim sočivjem zapopadeš inovativni nadzor, ki temelji na rabi obveznega strojnega dodatka motionplus. Ta omogoča dosti natančnejše zaznavanje gibanja wiimota v roki, kar Skyward Sword prevede v premikanje meča. Ko daljinca premakneš levo, Link to stori z rezilom. Obrneš zapestje in ga tudi junak. Ko zamahneš, se gib sicer prevede v eno od osmih smeri, kar ni beleženje 1:1. A to zadostuje in pokoplje vsakršno nenadzorovano mahedranje.

Tudi zato, ker sovražniki, ki so odlična mešanica starih in novih, terjajo pozornost. Mesojedke recimo zobate gobce obračajo vodoravno ali navpično. Če udariš v pravo smer, jih boš poškodoval, sicer ne. Pajke na tleh zvrneš na hrbet z diagonalnim zvizom navzgor, nakar skočiš nanje s hkratnim potiskom naprej wiimota in nunčaka. Gozdni troli blokirajo v več smeri.



Likov, s katerimi se da meniti, je več kot običajno in so zgovornejši. Med njimi so trgovci in spremljevalka Fi, ki odmeva Navi ter Midno.



Ko dobiš ključ za duri, za katerimi je šef temnice, ga moraš rotirati v 3D-prostoru, da sede v ključavnico. Luštno, sapozajemalno.



Tale špehič je že ob ščit, ker sem ga holcersko pravilno narezal. Več težav imaš s sovragi, ki blokirajo trše – in te pri tem elektrokutirajo.

Okostnjaki s štirimi rokami pustijo odprtino na sredini, da jih moraš zbosti z ustreznim gibom. Debeluharjem s kopji kos za kosom sesekljaš lesene ščite. Simpl? Čakaj, da srečaš kakega na ozki brvi nad globeljo.
Toda beleženje gibov se ne konča pri meču, saj je vpleteno v jedro igre. Kaj praviš na rezbarjenje geometrijskih oblik v plošče? Metanje bomb in kegljanje z njimi kot v Wii Sports? Obračanje ključev v 3D-prostoru kot v Metroidu? Letenje s ptičem in elegantno plavanje, kar izvajaš z balansiranjem wiimota na dlani? Indianajonesovsko pokanje z bičem, da zahakljaš repe ptičev ter jih prizemljiš? Precizno žokanje s kremplјem na vrvi za pritegovanje oddaljenih predmetov? Pa navsezadnje na tresenje nunčaka za delanje prevalov in žurersko delfinasto skakanje iz vode.
Saj je res, da so motion kontrole včasih naporne, ko moraš divje opletati po sobi, namesto da bi z minimalnim naporom drkal knofe. A redkokdaj so nenatančne, če le imaš okrog sebe dovolj prostora. Ko z migajnjem roke godeš harfo, zabadaš meč v tla ter ga dviguješ proti nebu, da okrepiš zamah, se počutiš resnično edinstveno in povezan z dogajanjem na zaslonu.



Zeleni krogec meri vzdržljivost pri plezanju. Če je zmanjka, omahneš v prepad. A ni težave, saj se koj živ znajdeš nekje blizu.



Stamina je problem tudi pri mlatenju, saj zadihani Link nuca kakih deset sekund, da pride k sebi. Vmes te tile skeletorji že namahajo.



Manipulacija ure je bila v Zeldah že večkrat. A namesto seljenja po dobah se v Swordu mešajo različne časovne cone. Hud efekt!

Najlepši red vsega

Swordovo moštvo bi špil zlahka naredilo tako, da bi ta nadzor vtaknili v dobro znano zaporedje odprtih step in zaprtih ječ. Redkokdo bi se zares pritoževal. Toda ne. Pet let izdelovanja je dalo veliko bolj živ izdelek.
Prvih nekaj ur je sicer nekam ocarinastih, ko se poleg v gozdnem znajdeš še v ognjenem templju. Da boš naletel tudi na vodnatega in zračnega, je jasno. A bolj kot prodiraš v igro, bolj se Sword vzpostavlja kot samosvoj. Žal tudi na rovaš tega, da je manj prostega raziskovanja – namesto ježe Epone iz Ocarine ali volka iz Princese se spreletavaš po nebu, kjer razen osrednjega otoka ni veliko kamenja za pristanek. Ko hočeš dol na zemljo, strmoglaviš v barvno kodirano luknjo v oblakih, ki te popelje naravnost na enega od tematskih ozemelj.
Ampak to ne pomeni, da ni vandranja. Je. Nad oblaki iščeš skrinje z dobrotami, ki si jih odprl v divjini, in odkrivaš druga tajinstvena nahajališča, kjer si deležen sekljaških podiger in manjših temničic. Odsotnost brezšivno odprtega spodnjega sveta pa zavda presenetljivo malo, saj so lokacije vseeno velike in na izreden način združujejo poglobljen boj ter fantastične uganke. Te so manj kompleksne kot v Ocarini, a so bolj tekoče, intuitivne in množične. Kot bi velike, zapletene miselne orehe zdrobili na manjše kosce.
Kot vedno so intimno povezane z bojem, izkoriščanjem inventarja, motrenjem okolice, atletskimi spretnostmi in logičnim ter prostorskim razmišljanjem. V toku pol ure se mlatiš, plezaš, se potapljaš, skačeš, potseguješ ročice, kradeš ključe, premikaš orjaške kipe ... Norišnica. Za vse to so bistveni predmeti, med katerimi ni bumeranga, sta pa novinca zračni meh in leteč robotski hrošč. Nadzoruješ ga z nagibanjem wiimota in si z njim prineseš robo, ki je ne doseżeš. A to še zdaleč ni vse. Med letom recimo porežeš niti, na katerih visijo pajki, in bombardiraš tla. Z mehom pa odpihneš pesek, skakajočim nestvorom odviješ gobce na šraufih, odpiraš vrata z vetrnicami in razkriješ zakopanega šefa. Hm, glavarji? Odlični, hvala, in raznoteri, od ognjene krastače do indijskega božanstva. Le prvi župan, perverzni čarobnjaški mečevalec, ki vsled dogajanja Skywarda pred Ocarino zamenja Ganondorfa, je nemara prezahteven za tako zgodnjo stopnjo, ko mahanja še ne obvladaš.
A ne odnehaj ne zaradi njega, ne zavoljo wiijevsko nizkoločljivostne grafike. Ta spočetka nate vpliva zlasti z barvitostjo in krovnim slogom, ki je istočasno otroški in odrasel. Ne mine pa dolgo, da spod laka zasije impresionistična umetniškost, ki z združevanjem nasprotnih barv spomni na Cezanna in vsebuje odličen učinek zrnastega meglenja ozadja. In da občutiš, kako so stari gradniki razbiti ter nanovo sestavljeni. Templji in okolica so v Skyward Swordu povezani občutno bolj organsko, saj veliko počneš po zunanjosti in področjih med ječami. Tempo pa je hitrejši, le da dir spodbuja tako roko kot možgane. Zlasti ko se v drugi polovici petdeseturne izkušnje metroidasto vrneš na že obiskane lokacije in jih z novo opremo razpreš kot rože.
Omeniti velja tudi par manjših pridobitev, ki se lepo vklapljajo v celotno sliko. Link ima zdaj merilnik kondicije, ki jo porablja za tek, tepež in držanje za zidove. Pri vsem tem je zato treba biti še spretnejši. Naokoli lovi redke materiale in žužke, ki jih prodaja, za denar, ki je bil svojčas precej neosmišljen, pa kupuje nadgradnje. Te segajo od več prostora v ruzaku do boljšega ščita. Kakovost slednjega je še kako važna, saj ob pravočasnem trzanju nunčaka odbija sovražne napade.

Upri pogled v nebo

Izvzemši to, da ni naredila bistvenega reza s tematiko prizorišč in da nima neke pogumne krovne mehanike v slogu volčje transformacije iz Twilight Princess, je največ, kar lahko Swordu očitam, okornost nekaterih vidikov. Arhitektura je nekam oglata, Link zna biti pri samodejnem skoku nenatančen, saj je to odvisno od kamere, ki jo upravljaš le s hipnim sukanjem za junakov hrbet, in še vedno so na sporedu občasna pehanja škatel ter blokov, kar je za v ropotarnico. Resnično bi rad videl Zeldo na kakem močnejšem sistemu. Ampak tedaj bi bilo vsega lepega že preveč. Že tako med igranjem sanjam z odprtimi očmi.

92	*"You got a new Zelda, Sneti! Press A to fill your heart with wonders!"*
	wii — Nintendo



Bič je nadvse koristna zadevščina, ki jo v slogu ata Indyja nucaš za vihtenje čez prepade, pa tudi za obračanje lokvanjev, da skočiš nanje.



Potapljanje je luštno, ni pa male morske deklice. Lahko bi bila, kajti disneyjevski občutek je marsikod močan, tako v podobi kot glasbi.



Ognjeni tempelj je klasika za serijo Zelda, o kateri sem bil anale spisal v Jokerju 162, id na stranki 3596. Presežnikov je bilo za izvoz.

Rayman Origins

Kaj boš igral za praznike? Boš, tako kot veli narodna folklora, sekljal orke, polagal teroriste, tiščal gas na avtih in filal gole? Ali pa si bodeš snel plašnice in se ozrl čez plot, kjer rešene masovnega plevela odganjajo najlepše mladike? Tovrstno širjenje obzorij sila priporočam, saj lahko na neshojenih poteh srečaš izgubljenega notranjega otroka, ki je cmeraje ušel pred hruščem 'resnih' iger.
Ga vidiš? Ja, za tistim grmom čemi. Ne bo pomagalo, če mu le pomahaš, saj ne mara odrobljenih glav ter preluknjanih trebuhov. A daj mu vedeti, da imaš nekaj krasnega, pisanega, zabavnega, nedolžnega in pravičnega, in pritekel bo, da se bo kar spotikal čez škrice. Denimo Raymančka.

Smrt smrčadi!

Zgodbe ni dosti, a tisto, kar je, je očarljivo. Rayman s kolegi počiva na Sanjski jasi in banda smrči v ritmu, da strašna muzika odmeva daleč naokoli. Tja do zgubane starke iz dežele živih mrtvecev, ki ji gre nočni šundr tako na cirozna jetra, da popeni. Nad druščino pošlje spake, ki naokoli razmečejo tako počivalce in prijazne rožnate friske Electoone kot bitja čiste svetlobe Lume ter pojoče nimfe. Na Žarku je, da jih reši.

To je brezuda žvau počela že v svojih prejšnjih skakalnih odpravah, katerih dotok pa se je ustavil, ko so krmilo Ubijeve barke zasedli nori zaveci, raving rabbids. Ironično so se ti najprej pojavili prav ob Raymanu, nakar so ga med zmešanim vpitjem “AAAAARR!” izrinili. Zato velike Rajkove igre nismo videli že pet let od Hoodlums' Revenge za game boy advance, na veliki napravi pa celo osem let, kolikor je minilo od Hoodlum Havoca za PC in PS2.
Se je čakanje splačalo? Oja. Edini zameri sta omenjeni manko poštene štorije in dejstvo, da igra ne utira novih poti. Rayman Origins je pač klasična, od strani gledana dvorazsežna ploščadna arkada po regelcih žanra. Tu ni velikih svetov, po katerih bi neprekinjeno vandral, ključnih inovacij in megalomanskih, izvenserijskih potez, kakršne je Miyamoto potegnil v vesoljskih Super Mario Galaxyjih. A ples, ki ga Rayman zapleše na shojenih poteh, je kljub temu rumba, ki se ji ni moč upreti.

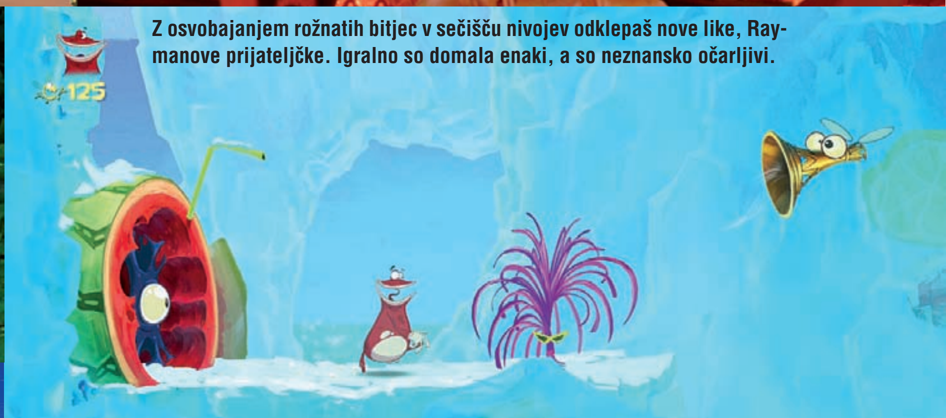
Pok pokljadi!

Cilj je enostaven: priti z levega na desni kraj stopnje in vmes pobirati Lume, ki opravljajo vlogo kovancev iz Maria ter Sonica. Več Lumov kot imaš na koncu, več Electoonov dobiš, osvobajaš pa jih tudi vmes, če najdeš skrita vrata. Electooni so pomembni, saj odpirajo dostop do posebnih nivojev, kjer se zadihano podiš za bežečo skrinjo. Če jo ujameš, dobiš enega od rdečih zob, ki omogočijo dostop do posebnih podzemnih nivojev. Da zbereš vseh deset, moraš biti dober in ta prizorišča nikakor niso za platformske začetnike.
Rayman neprevidnemu in nespretnemu zavda tudi že prej. Osnova je sicer dokaj lahka, a ko po par urah prideš skozi temeljnih osem tematskih svetov, se odprejo alternativne verzije le-teh, kjer je treba za orenk nabirko robe pokazati več skakalnega znanja. Kaj šele, ko odklepaš in prečiš podzemske odre. Takisto moraš dodobra uporabljati veščine, ki jih Rayman sproti odklepa po zgledu prvenca – mlatenje, lebdenje z rotirajočimi uhlji, plavanje, samodejno pomanjševanje pri sifonastih odprtinah in tek po zidovih ter stropih.
Nič novega, boš rekel, in res ni. Nepretresljiva je tudi izbira vrst okolice, kot so ledena, ognjena, morska in orientalska, ter nekam kilav je nabor zverčine statičnih sovražničkov, ki ne obsega dosti več od razburjenih upokojenk, rib s harpunami, jeznih ptičev in črnih zdrizev. A po drugi strani neprijateljčki niso tako važni kot v streljankah, marveč so bolj še ena vrsta platformskih ovir. Pretežno okoljsko že-videnost pa silno ublaži fantastična podoba, ki s HD-ostrino, barvitostjo in odlično animacijo slehernega gibljivega dela iz Origins naredi vizualno krasoto. Že opazovati samega junaka je pravo veselje in da je 2D mrtev, lahko ob temle remek delu z ogromno lastne osebnosti trdi le slepec. Vtis dopolnjuje srčna, izvirna glasba, ki se giblje med havajskimi brenkali, deškim petjem, kantrijem ter džezom.

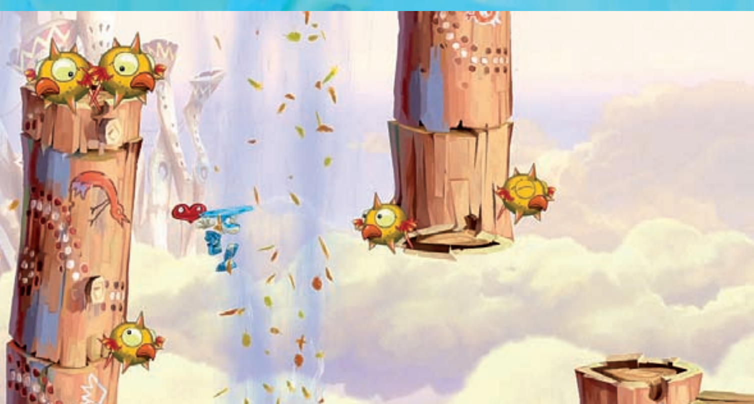

Sijajni dizajn še posebej zasije na nivojih, kjer s skakanjem po bobnih in ptičjih kljunih deloma ustvarjaš glasbo!

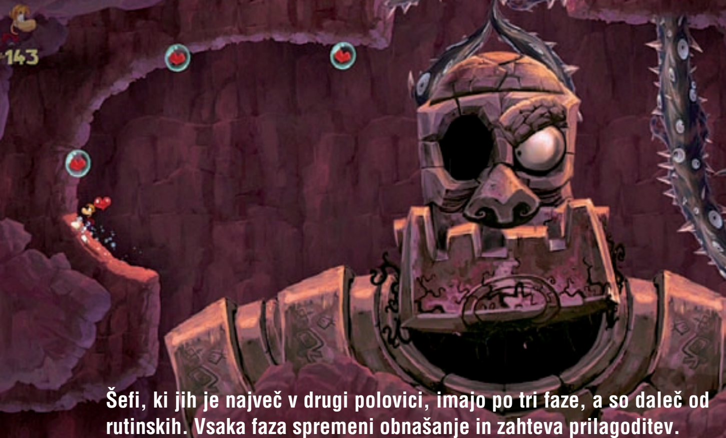

Electooni so ujeti v kletkah, ki jih ne moreš odpreti, dokler se ne znebiš vseh sovražnikov na zaslonu. Kako jih eliminirati, je igrica v igri.


Preizkusil sem tudi inačico za wii. Čeprav ta ni HD, je igralno, vsebinsko, barvitno in animacijsko na istem nivoju.


Z osvobajanjem rožnatih bitjec v sečišču nivojev odklepaš nove like, Raymanove prijateljčke. Igralno so domala enaki, a so neznansko očarljivi.


Špil ima minifetiš na Angry Birds – v enem od reševanj Electoonov se med barabice izstreliš s fračo, s komarjem pa sklatiš tole perjad.


Če so začetni nivoji vodoravni, zmožnost Raymanovega jadranja na vrelcih zraka kmalu doda dobrodošlo vertikalno dimenzijo.



Šefi, ki jih je največ v drugi polovici, imajo po tri faze, a so daleč od rutinskih. Vsaka faza spremeni obnašanje in zahteva prilagoditev.



Morsko udejstvovanje je presežek. Za razliko od toliko iger, kjer je potapljanje muka, je eleganca na višku, kar omogoči nepozabne nivoje.



Igranje v družbi je lahko brezglava norišnica, toda če obstaja želja po končanju nivoja, je treba sodelovati. Zlasti je to pomembno na kasnejših stopnjah, ki so veliko bolj taktični od štartnih.



Frčanje s komarjem na koncu dosti stopenj je izvedeno v slogu klasičnega šutemapa z leve proti desni. Če eliminiraš vse nasprotnike v valu, dobiš Lume, kar je bistveno za rezultat.

Sonce Žarko!

Z rokavico v rokavici (Rayman jih ima po zgledu starih Disneyjevih junakov) stopa mojstrsko napleteno igranje, ki se mu vidi, da ga je klepal Raymanov oča Michel Ancel. Res je, da se ta ne meče ven tako kot njegov japonski kolega Shigeru v Galaxyjih in raje operira z bolj prizemljenim naborom elementov. A ti so nanizani domala popolno.

Vsak, ampak res vsak nivo je spiljen do najmanjšega detajla in stalno počneš nekaj novega. Dričaš se po ledenikih, opletaš po mehiški kuhinji, kjer para dviguje pokrove loncem in dvakrat žganim kuharjem, plavaš vse globlje pod morjem, se odrivaš med velikimi kosi, ki padajo v prepade, udarjaš svetilke, da odganjaš egiptovske skarabe, bežiš gusarski ladji ... Ringlšpilu in rompompomu ni ne konca, ne kraja in čeprav moraš na vsaki stopnji zgolj reševati Lume ter Electoone, je razgibanost nebeška. Vmes pa so z občutkom vstavljeni manj napeti deli, kjer se sprostiš in preprosto uživaš. Še najbolj se ponavlja letenje s komarjem v šuterskem slogu na koncu marsikakega sveta. A tudi tu avtorji ne pozabijo na nove ideje.

O kameri ni treba razglabljati, saj je 2D porok za netežavnost te plati, ki rada zavda tretji dimenziji. Tako kot ne o preciznosti nadzora, ki je perfekten, in o porazdelitvi nadzornih točk. Rayman te preprosto nikdar ne zajebava, kajti celo ko postane resnično zahteven, ima do tebe – za razliko od Super Meat Boya in Donkey Kong Coutry Returns, pa tudi Maria – obilico razumevanja. Vsak nivo je razdeljen na manjše dele in ko stopiš skozi vrata v naslednjega, greš po smrti od tam naprej, kljub crkotu pa obdržiš vse nabrane Lume ter rešene Electoone. Daljši odseki imajo vmesne kontrolne punkte in življenj imaš neskončno. Tako se lahko docela posvetiš zmikljivim delom in vežbanju, kar nikdar ne izpade kot tlaka. Celo če boš nekod zaradi zahteve po serijah milimetrsko preciznih odrivov umrl stokrat, se ti bo stežka fržmagalo iti noter še stoprvič, če si le malo trmast.

Vrednost ponovnega igranja pa je visoka še zato, ker imaš toliko početi. Med odklenjenimi sklopi in stopnjami se lahko prosto premikaš in se nanje metroidno vračaš ter uporabljaš odklenjene spretnosti. S tem dobivaš prej nedostopne Lume in Electoone, v žep bašeš kovance in dosegaš tajne dele. Ne pozabim naj reči, da so sobe, kjer so skriti Electooni, kratki, po svoje načrtovani izzivčki. Takisto zbiraš časovne rekorde (time attack) in skušaš dobiti ultimativne medalje za gromozansko količino nabranih Lumov. Ker so nivoji oblikovani s toliko posluha in so njihovi elementi zloženi tako pazljivo, to ni posiljena ali rutinska zadolžitev. En sam kraljevski Lum, ki začasno podvoji količino nabranih, lahko docela spremeni način, kako je treba opraviti z določenim prizorom.

Za češnjo na torti lahko na odpravo greš sodelovalno v družbi z do tremi ljudmi po zgledu New Super Mario Bros. Wii. Žur je velik, saj si sodelujoči pomagajo pri skokih in se oživljajo ali pa si nagajajo s tepežkanjem ter kvarjenjem odrivov. Večigralstvo sicer ni internetno, le na istem kavču, a po spletu ne bi bilo pol tako zabavno kot pri fizičnem druženju.

Kup nakupko!

Izven Nintendove štalce to sezono ni bolj prisrčnega, hkrati pa izzivalnega in perfektno načrtovanega špila. Ni prav originalen, a končno imata z njim xbox 360 in playstation 3 svojega Maria. Pod smrečico ga lahko sicer položiš komurkoli – občasnežu ali predanežu, staremu ali mlademu, njemu ali njej. Toda največ boš naredil, če ga boš poklonil sebi in svojemu notranjemu otroku. Oba potrebujeta radost, ukulele in Žarka!

90 *Sneti se od ginjenosti stopi v lužico. Posrebajo jo Lumi, ki pojejo "AM!"*

PS3 / X360 / wii — **Ubisoft**

PREJMAN

Rajko je prišel iz čefare francoskega risarja in dizajnerja iger Michela Ancela, ki ga je prvič narisal, ko je bil še najstnik. Potem ko se je pridružil industriji iger z manjšimi projekti, je skico leta 1992 naredil za junaka dvorazsežne ploščadne igre, ki je najprej stekla na Atarijevem jaguarju in Sonyjevem playstationu. V času norije za 3D-grafiko je bila dvodimenzionalnost na prvi pogled čudna odločitev, toda Ubisoft je verjel v kakovost projekta. To se jim je izplačalo, saj so za PS1 prodali več kot štiri milijone kosov leta 1995 izdanega Raymana, zaradi česar je to šestnajsti najbolje prodajani špil za ta sistem in edini 2D med prvimi dvajsetimi. Ancel je pri oblikovanju sledil svojim otroškim spominom, ko se je veliko igral v gozdu in ob reki, zato so Raymanovi neznansko barviti prizori umeščeni prav tja, v naravo, ki se je pomešala s pravljico. Slično je v Rayman Origins, ki je takisto zgrajena okrog reševanja Electoonov in vračanja na že obiskane nivoje z novimi veščinami pod pazduho, a se igra hitreje in razboriteje. Po hitrosti je Origins nekje med Sonicom in Mariom, dočim je bil izvirnik zloženjši in je spomnil na slednjega. Ne po naključju, kajti Ancel je od nekdaj cenil Miyamota.

Rayman je postal ena ključnih Ubijevih maskot in dobil več nadaljevanj, med katerimi je pecejašem v spominu najbolj ostala odlična trojka (Joker 117, 86) v treh razsežnostih. Leta 1999 se je pojavil celo v lastni TV-risanki Rayman: The Animated Series, četudi je trajala le štiri epizode. Toda Ubisoft ga ni umeščal v nadaljevanja, marveč ga je raje izrabljal za odvrtke v slogu Rayman Golfa in Rayman Brain Games. Origins so zato tolikanj presenetljivejša vrnitev, s katero je Žarko ostudno pokadil tečnim zavecem. Car!



Dark Souls

Povem najprej, zakaj ni bilo opisa Dark Souls prejšnji mesec, kot bi se spodobilo. Enostavno ga nisem zmogel udejanjiti, predvsem zaradi krute narave tega tretjeosebnega akcijskega igranja vlog. Hudič me je zasedel in obtežil, kot bi se do kraja nažrl mastnega, in še zdaj moram besede boleče vleči iz sebe. Tako glomazna in zajebana je ta tretjeosebna akcija frpjka ...
... a hkrati privlačna ter neodložljiva. Ima svoje minuse in je čisto drugačna od recimo Skyrima, ki ta hip obseda največ ljudi. Toda če je ne bi igral, bi se ne mogel šteti za razgledanega frpjaša. Takisto bi bil ob sicer dostikrat tečno, toda veličastno in domala neponovljivo izkušnjo. Zato mi ni žal ne jeznih besed, ne tresavice in ne pohabljenih štrcljev, ki sta bili nekoč dlani. Nosim ju ponosno, kot prapor dosežka.

Prvi koraki

So v koži človeka, ki je zaradi skrivnostne kletve tako kot še tisoči drugih ujet med življenjem in smrtjo. Si v kamniti srednjeveški ječi, polni zmešanih suhljatcev, poraženih vitezov in smradu debeluharske nakaze. Vse skupaj je turobno, kar ni presenečenje po uvodu z amorfnimi lobanjskimi spakami, zmaji brez kože ter hodečimi trupli. Če se ti uspe prebiti skozi vse to, greš v deželo bogov Lordran. Tam ti ciničen možak pove cilj. Je to poraziti nadzlobneža? Osvoboditi deželo?! Postati kralj?!!! *<suspenz>* Nak. Pozvoniti moraš zvonova, enega na vrhu ogromnega gradu, enega pod njim. To je dolgo vse, kar veš.
Se ti začenja dozdevati, da je Dark Souls drugačen od tistega, kar običajno igraš? Ne boš odjezdil po širnih livadah do naslednjega mesta ali vasi, ker jih ni. Namesto tega boš peš raziskoval utrdbo. Pri zgovarjanju z NPCji ne boš kot v Mass Effectu z izbirami v dialoških drevesih odrejal, kaj se bo pripetilo. Redke miroljubne osebe stojijo kot pribite in so zvečine namenjene trgovanju ali kovaštvu. Fino je, da nekatere ponudijo pridružitev svojemu klanu, kar prinese ugodnosti. Vendar gre komot brez tega in od pridružitve v največji meri niso odvisni ne kvesti, ne zgodba.
Dalje ne boš srečal radodajk za posteljne radosti kot v Witcherju, kakor ne trum, ki bi mrgolele med stavbami. Ne boš se ravnal po ciklu dneva in noči, odpiral omar in kradel z miz. Ne boš niti zavil v knjižnico in se tam iz knjig poučil o deželi, kot si vajen iz Elder Scrolls. Podatke o svetu boš nabiral iz okolice, dogodkov in omemb v debaticah. Sam boš taval po hodnikih, stolpih ter rovih in praktično vse, kar boš srečal, te bo hotelo stepsti.
Ni težko ugotoviti, na kaj spomni Dark Souls. Jep, na stare frpje tipa Wizardry, pri katerih so se japonski From Software navdihovali. Le da se niso zmenili za miselne uganke, kajti te bi bile preveč za dobo, kjer je sposobnost osredotočanja ljudi na ravni zbeganega zajca. Kar pa je bil njihov edini kompromis.

Zov strtih gonad

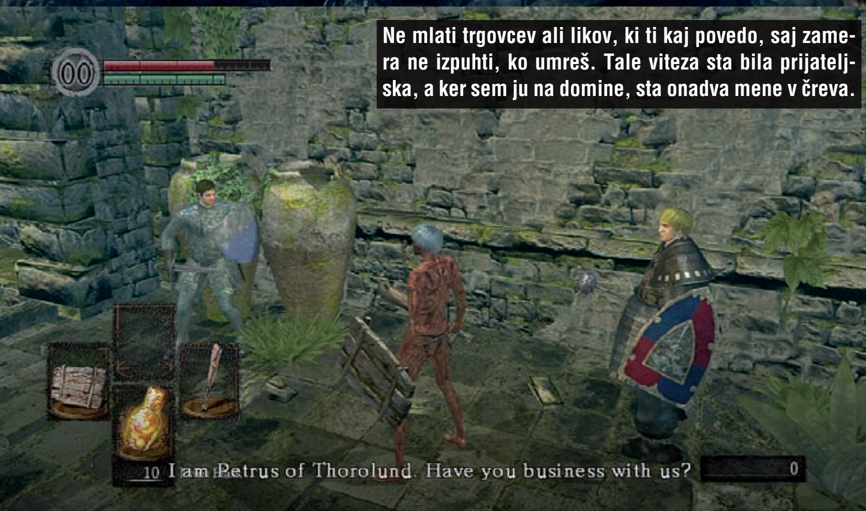
Da je ne boš dobro odnesel, zaslutiš že na podlagi ovitka, na katerem žlehtno piše 'Prepare to die'. Od poklicev si lahko bojevnik, vitez, lovec, coprnik in podobna klasika z izpeljankami tipa piromant. A pozabi na to, da bi sovražnike mlel z velemečem, neizčrpno zalogo puščic in efektivnimi coprnijami. Če bi rad preživel, se moraš naučiti naprednega borilnega sistema. Da tudi oni aktivno blokirajo, je samoumevno.
Eh, ni problema, rečeš, ko me ranijo, bom v kotu počival, da se energija vrne. Ali spil enega od refoškov. Ne? Ne. Zdravje se samodejno ne obnavlja, čutar s krepčilnim napitkom, ki se napolnijo pri kresih, je malo. Shranjevanju položaja je namenjen en sam prostorček, kamor se podatki beležijo nenehno. Nič load/save in popravljanja napak. Kar si zafrknil, si zafrknil. Praktično ni namigov, kaj šele vodenja za roko ali zemljevida.
Bi si rad izbral težavnost? Smešen si. Edina nastavitev je privzeta – smrtonosna. Bi se rad imel fino, se sprostil, si odpočil oči? Kilav smeh. Ure in ure ne vidiš modrega neba in si deležen ništrca veselosti. Deloma zaradi črnjaške, z lučko na ramenu komajda osvetljene okolice, ki postaja zmerom bolj votlinska, usrana in tišinska, preden prideš spet na plano. Deloma pa vsled crkavanja, ki ne pride le od sovražnikov, marveč ti pogosto grozi, da boš zgrmel v prepad.
Dark Souls je nasprotje tega, kar tipično hočejo sodobne igre. Saj ne, da so te brez izziva, a Temne duše so iz drugačnega testa. So podvojen Halov legendary, Bayonetta z visoko petko v tvojem očesu. Namesto da bi ti pestrile vsakdan, ga hočejo nadomestiti. Aktivno moraš paziti na vsak korak, saj te zelo dolgo s par zamahi krepa vsak tolovaj. Ne moreš se relaksirati, stalno si na robu. Zahtevnost v največji meri izvira iz surove potrebe po nenehni koncentraciji. Zato je to špil, s katerim lahko strašiš otroke. “Če ne boš priden, boš moral igrati Dark Souls!” Je kuj mir.



Lepšega šefovskega boja, kot je bil s tem metuljem, še nisem doživel. Izkustvo je bilo transcedentalno, tudi zavoljo spremljevalnega ženskega petja.


Za šefe in polšefe, kot je dotična podgana, je standard, da se jih opravlja v dvoje. V ta namen moraš biti v človeški obliki in najti ali postaviti znak na tleh.


Takle mamo. Roba se obrablja, checkpointi znajo biti oddaljeni in če umreš pri šefu, lahko do izpuščenih izkušenj prideš le, če ga potolčeš. V drugo, ne v tretje.



Ne mlati trgovcev ali likov, ki ti kaj povedo, saj zamera ne izpuhti, ko umreš. Tale viteza sta bila prijateljska, a ker sem ju na domine, sta onadva mene v čreva.

Prezir do polovičarstva je izražen na še en način: z mankom premora. Pavze ni ne v menijih, ne s pritiskom na gumb PS ali Guide. Briga avtorje za poštarja, babo in sekret. Če zmoreš, zmoreš, če ne, adijo. Dark Souls svoje skrivnosti čuva kot lepotica, ki zna kungfu, ima pištolo in je lezba. Preden jo boš razprl, se boš nagaral.
Je torej sploh vredno siliti vanjo? S stališča 'normalnega' igralca, ki igra, da se zabava, ne. A če se definiraš glede na izziv in imaš rad globoke, zahtevne, vzdušne akcijske frpjke, kjer je smrt prav toliko lekcija kot nadloga, te znajo Duše navdušiti.

Občudovanja vredna menažerija

Nasprotniki, ki sprejemajo tvoje zamahe, ne hodijo naokoli, marveč stojijo ali patruljirajo po kratkih poteh in čakajo, da se približaš. Iz tega razloga manko premora ni povsem ostuden, saj ko spucaš nakaze v neposredni bližini, ni nevarnosti, da bi te začopatili. Tako kot njega dni v Gothicu jih lahko večino zvabiš k sebi s koračnim približevanjem. Primitivno, a deluje.
In koliko jih je! Ne toliko številčno, saj se zvečine boriš posamič, marveč glede na vrsto. Menažerija je epska in podvržena sword-and-sorcery povestim, ki so srečale grozljivke. Sega od sluzi, podgan, pajkov, kostkotov in vitezov prek odurnežev z gorjačami do duhov, mačk, volkov, ašašinov ter veščev. Pohvalen je stalen dotok novincev in to, da čakajo novi nebodijihtreba, ko se vrneš na stare lokacije.
Ne manjka vmesnih in zaključnih šefov, ki bistveno variirajo po velikosti ter sposobnostih. Med njimi so oklepljen merjasec, hidra, tiranozavrski demon, coprnica na kužnem pesjanu, ogromen metulj, več orjaških kuščarjevcev, k ZFju nagnjeni čarodeji ter grotesknosti iz prepovedanih kotičkov domišljije. Njihovi napadalni vzorci so ihtavi in jih je mnogo, tako da se je treba hipoma prilagajati in stalno paziti. Ko jih obiščeš prvič, radi delujejo nepošteno, a se jih da naštudirati. Če se ti seveda ljubi iti spet do njih od zadnje nadzorne točke, ki dostikrat ni tik zraven.
Statičnost sovražnikov je nenapredna, a se sklada z mrtvaško srhljivostjo. Hkrati pa odrazi načrtovanje. Vse je razporejeno tako, kot so hoteli ustvarjalci, kar najbolj dojameš tedaj, ko se ravbarjem približaš iz kake druge smeri. Prej enostavne situacije se znajo obrniti na glavo vsled golega zaporedja nepridipravov.

Namah turbo deluks

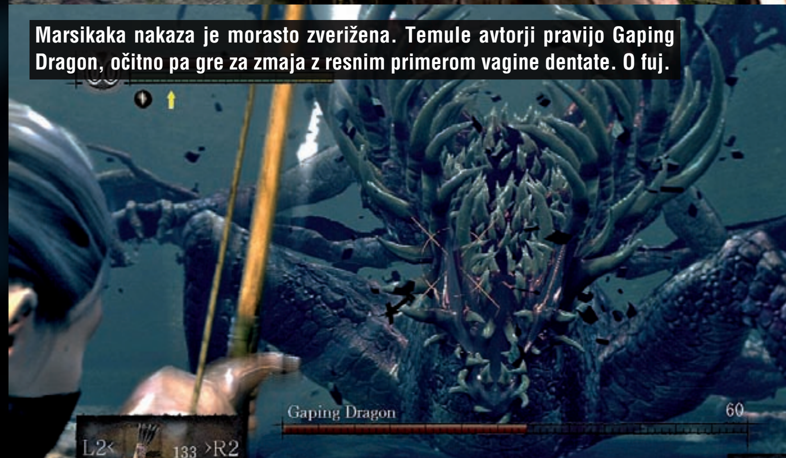
In načina njihovega odstranjevanja. Nekateri pristopi so efektivnejši od drugih, zlasti ognjeni uroki in strelice. A s spamanjem urokov in puščic zgrešiš globino tepeža, ki je narejen v tradiciji bojevalnih simulacij tipa Severance. Je tekoč in napet, pohvalno kompleksen in bistveno bolj dodelan, kot je navada v akcijskih erpegejih. Bolj kot v Witcherju in Mass Effectu, Diabla in Skyrima pa se v isti povedi ne spodobi omenjati. Njune kvalitete ležijo drugje.
Osnovni gradniki tepeža so hiter in močnejši napad ter blok, kar je nadgrajeno z odboji, premeti vstran, skoki nazaj, preusmeritvami ter protinapadi. Vse to izvajaš med gladkim gibanjem okrog nasprotnika, ki si ga vzel na muho. Ključno je izbrati pravi trenutek za udarec in, če je bil uspešen, nadaljevati v kombo. A nenehno je treba paziti, da te sovrag ne zadene, in na kondicijo, ki jo potrebuješ za zamahe, blokade in ogibanje. Rutinersko naskakovanje brez premisleka je nepriporočljivo, tako kot prehuda zavzetost v napadanju. Lahko se zadihaš in ko bo prišla kontra, boš nemočen.
Kanalje resda niso opremljene z impresivno umetno pametjo, a imajo veliko vzorcev obnašanja. Elitni stražarji preidejo v pozo, iz katere preusmerijo tvoj zamah in te nabodejo kot prašiča, zombaklji nenadoma popenijo in začno divje opletati okrog sebe. Stražarji te bodo izdaleka obmetavali z bombami, oživela drevesa te bodo od blizu skušala pomalicati, oklepnjaki imajo uroke, ki te upočasnijo. Predvsem se nasprotniki kljub prejšnji statiki zdijo še kako živi, ko krenejo nadte. Veliko obračunov je fantastičnih in v spominu ti ostane, kako s skeletonskim varnostnikom plešeta dolg jekleni ples, krožita, odbijata, izmikata, iščeta ranljivosti. Na kaj takega naletiš redkokdje.
Dodatno je mlatež odvisen od vrste opremljenega hladnega orožja. Teh je veliko, od

VEČIGRALSTVO

Dark Souls ima zanimivo mehaniko: človeškost (humanity), izpeljano iz Demon's Souls. Vsakič, ko umreš, si hodeče truplo votlih oči in z resnim dermatitisom. Človek postaneš šele, če pri kresu daruješ človeškost, ki jo najdeš ali dobiš iz sovražnikov. Toda če umreš, se znova spremeniš v zombaklja. Ko si človek, več verjetnosti za dobro robo iz nasprotnikov in da lahko tedaj sodeluješ v večigralstvu.
Le-to je neobičajno. Ena plat je kooperativna, ko ob vročih točkah kličeš na pomoč naključneže z interneta, da se recimo skupaj lotita šefa. Druga je tekmovalna (PvP) – v človeški obliki lahko vdiraš v partije drugih ljudi in oni v tvojo. Škoda pa, da ni načina, kako se pridružiti točno določeni osebi ali jo napasti. In da je veliko folka na liniji zaradi rabe internetnih vodičev nabildanega čez vse meje, hkrati pa izkoriščajo hrošče ter pomanjkljivosti v sistemu, ki se jih avtorji trudijo poštimati z zaplatami. No, ker v človeški formi nisi krepkejši (v Demon's Souls si bil bistveno), se vanjo itak ni nujno spreminjati. Ali pa se odjaviš iz PSNja in mirna bosna.



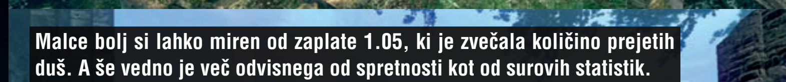
Če misliš, da si bil v Skyrimu ubožec ob prvem zmaju, čakaj, da srečaš tegale. Tudi zato, ker gre framerate ob ognju v maloro.



Marsikaka nakaza je morasto zverižena. Temule avtorji pravijo Gaping Dragon, očitno pa gre za zmaja z resnim primerom vagine dentate. O fuj.



Kot v Demon's Souls si folk pušča na tleh opombe v obliki znamenj in teksta. Še dobro, saj tegale skritega kresa za zidom drugače ne bi opazil.



Malce bolj si lahko miren od zaplate 1.05, ki je zvečala količino prejetih duš. A še vedno je več odvisnega od spretnosti kot od surovih statistik.



Če ne zmoreš, v Google vpiši 'dark souls farming' in se loti tlake. Krajšnice so vdelane namenoma.

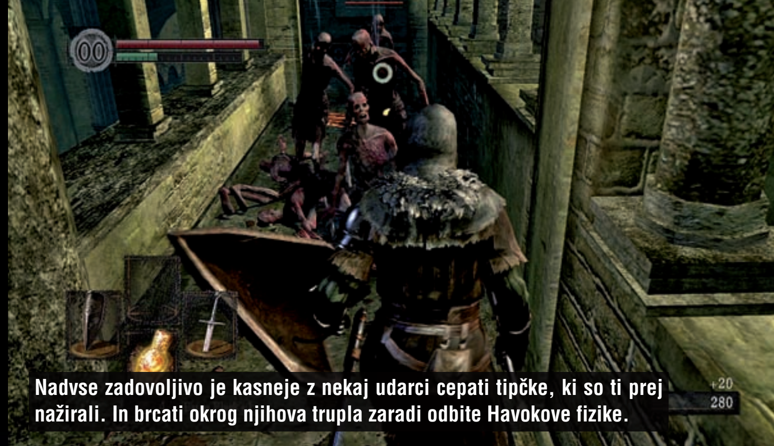
mečev, ki naraščajo po velikosti do takih, kjer bi se razveselil Cloud Strife, prek kladiv in sekir do helebard in biča. Vsako se obnaša po svoje tako zaradi svojih (teža, doseg ...) kot likovih statistik (moč, hitrost ...). Boj s kopjem bo sila drugačen kot z mečem in z njim od bodala, s katerimi je luštno deliti efektivne hrbtne zabodljaje. Krepelo lahko vihtiš tudi dvoročno, če ne maraš za obrambo, a moraš biti zato tolikanj bolj zmikljiv in spreten. Takisto je v igri vrsta različnih ščitov, oklepov, rokavic, šolnov, čelad in prstanov. Nekatere najdeš fiksno v skrinjah in pri truplih, druge naključno od potolčencev. Vstavljanja draguljev v orožja ni, je pa opremo moč nadgraditi pri kovačih v zameno za redke materiale in določeno količino duš.

Porka-duš!

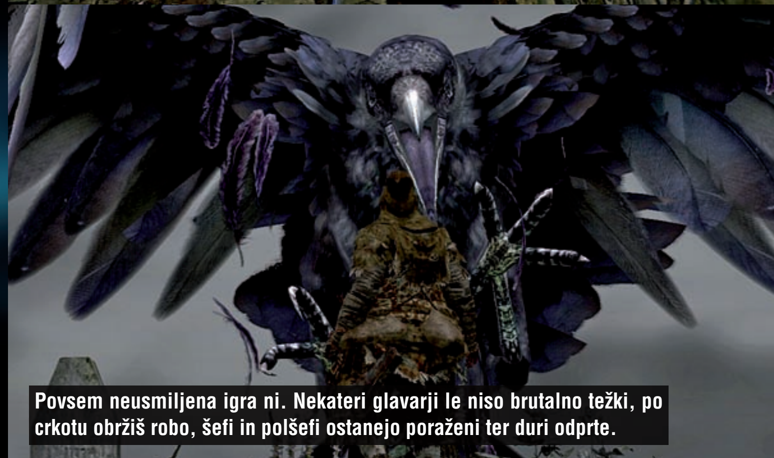
Te so edina valuta in rabijo tako krepitvi junaka z vlaganjem v statistike kot nadgrajevanju in kupovanju opreme. Z dušami je nadalje povezan bistven prijem, znan iz predhodnice, kultne PS3jeve ekskluzive Demon's Souls (Joker 195, 90). Iz vsakega poraženega sovražnika posrkaš duše, toda pri smrti jih izgubiš in se prežarčiš k nazadnje aktiviranemu kresu, ki delujejo kot nadzorne točke. Tam oživiš, vendar istočasno od mrtvih vstanejo vsi navadni sovražniki. Nato imaš priložnost, da greš do mesta, kjer si podlegel. Tam boš našel prej izgubljene duše – a če boš vmes poginil, boš ob sleherno! Bolj kot torej napreduješ, več duš nabereš, toda več tvegaš. Tako si razpet med željo, da se vrneš k ognjišču, kjer boš resetiral nivo, obnovil zalogo zdravilnih napitkov in nemara okrepil junaka, nakar bo opravljena pot vdrugo lažja, ter pogumnim tiščanjem dalje.
Med tlako in raziskovanjem, znanim in neznanim si razklan, ker From Software želijo, da lokacije spoznaš do obisti. Jasno, saj je precizno izdelana okolica velik adut. Za razliko od ponavljajočih se temnic v Skyrimu so prizorišča udejanjena ročno in so edinstvena ter premišljena. Že grad je naphan s sobanami, mostovi, stolpi, obzidji, lojtrami, stopnišči in dvorišči. A to ni navadna utrdba, po kateri bi malo poštefnal in jo zapustil, saj se razpira kot cvet. Sučišče iz Demon's Souls, od koder si hodil v ločene podnivoje, nadomesti peskovniško odprta dežela brez nalagalnih zaslonov, ki se namesto v širino razprostre v globino. Spočetka ne moreš oddrveti do skrajnih meja, kajti ključe do zaklenjenih prehodov imajo močnejši sovragi. Toda veliko lokacij se sčasoma organsko poveže. Grad skriva prehod do katedrale, od koder prideš v pravljične nočne vrtove, od tam pa se skozi sveže odklenjene duri vnovič povzpneš v utrdbo. Ali pot nadaljuješ skozi kanalizacijo, ki te skozi ostudno močvaro in smrdljiv gozd vodi do drugačnih ancientnih ruševin. In še naprej, dokler se ti noče zmešati od raznovrstnosti krajev, ki pa so stilistično ipak enotni.
No, vprašanje je, če boš oddaljenejše videl, saj se moraš do njih prebiti skozi nekaj črnjaških, smrtnjaških lokacij, ki terjajo dosti stiskanja zob in potrpljenja. Poleg tega je Dark Souls pregiben, nepredvidljiv špil, ki ga je moč izkusiti na obilo načinov. Nekdo bo svet odkrival brez večjih težav, drug bo kaj spregledal ali zablodil nekam, kjer ga bodo anihilirali, nakar bo cele dneve porabil za tiščanje z glavo skozi zid in nazadnje odnehal. Ene vrste junakov in orožja so v prednosti nekje, druge drugod.
Variant je obilo tudi zato, ker lik ni omejen na spočetka izbrano službo. Lahko začneš kot warrior, nakar se preleviš v maga, klerika ..., odvisno od tega, kam boš vložil izkušnje. Finta je le, da količina duš za vsak naslednji nivo narašča s pribitkom. Zato skrajne nivoje dosežeš le po vnovičnih igranjih v težjih pogojih (new game+, ++ ...). Ja, ŠE težjih.

Univerza za dece

Dark Souls je genialna igra, ki pogumno odstopa od shojenih poti in povprečja. Ni namenjena široki publiki, marveč tistim, ki čislajo izziv in čarobnost. Le-te ima v izobilju, saj se redkokaj primerja s katarzičnim občutkom, ko porazіš z vsemi žavbami namazanega glavarja ali ugledaš svežo lokacijo. Celo ko umiraš kot teliček v klavnici, slišiš sirenin klic: "Ne prideš zopet k meni? Mar ne zmoreš?" In greš ter si blažen, ko ti uspe.
Škoda torej, da ji zavdajo tehnične pomanjkljivosti in pretiravanje z obskurnostjo. Tvoja toleranca bo drugačna od moje, a vedi, da so na sporedu skrinje, ki te po odprtju na mestu ubijejo, žabe, ki ti s sapo razpolovijo energijo, kar odpraviš le s kamnom za veliko duš, kresi, skriti za težko razločljivimi lažnimi zidovi, komajda vidne lestve, tvegani nerodni skoki za dobro robo in podobno. Priročnik razloži komaj kaj in jemanje sovražnikov na muho zna biti kruljavo. Saj veš, da se ne sprostiš preveč.
Morda sta zajebavanju igralca namenjeni celo postavki, ki sta deležni največ mojega prezira. Prva je kamera, ki se v ozkih kvartirjih postavlja tako, da vidiš en drek, in jo komaj ukrotiš z desno gobico. Druga pa je nezanesljiva gladkost. Framerate rad pada, včasih kar na stopnjo diapozitivov, kar je v igri, kjer je lahko usodna sleherna malenkost, vsaj neokusno, če ne sadistično. To igro stane devetdesetice.
Tudi določeni elementi Demon's Souls so bili boljši. Ta igra je bila dih svežine, medtem ko se Dark Souls igra podobno, le v drugem okolju. Ki ni tako novo, saj je mnogokaj ponovljeno, od gradu prek katakomb do podzemnega barja. Pripoved je vnovič minimalistična, a jo je v Demonih bolje izražala okolica, ki so jo goltale črne sile. V Dark Souls je tovrstno pripovedništvo manj efektivno in povezano na rdečo nit.
A to je pač špil, ki se ne sekira glede ničesar. Samozadosten je v svojem hardcoraštvu in tako pravomoški, da nima le enega, marveč dva para jajc. Eden je železen in njegov, drugega pa je ravnokar odtrgal s tvojega okrvavljenega, potrzavajočega, desettisočič umrlega telesa.



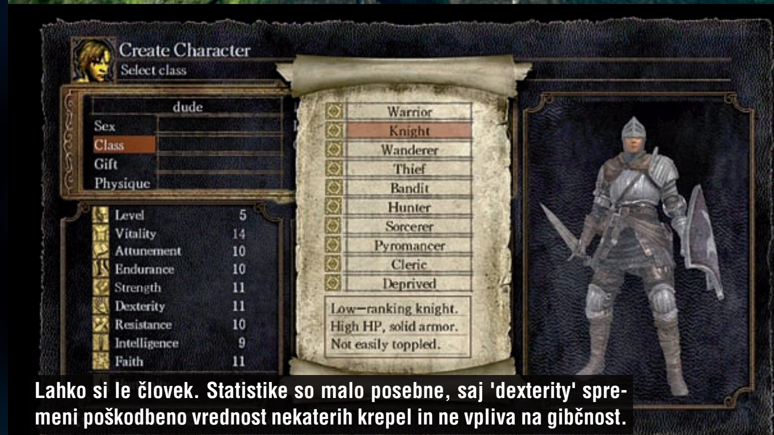
Nadvse zadovoljivo je kasneje z nekaj udarci cepati tipčke, ki so ti prej nažirali. In brcati okrog njihova trupla zaradi odbite Havokove fizike.



Povsem neusmiljena igra ni. Nekateri glavarji le niso brutalno težki, po crkotu obržiš robo, šefi in polšefi ostanejo poraženi ter duri odprte.



V boju je treba izkoriščati tudi okolico. Zamahi tegale oklepkota ti lahko švigajo čez glavo ali zadevajo v skale hodnika. A isto velja tudi zate ...



Lahko si le človek. Statistike so malo posebne, saj 'dexterity' spremeni poškodbeno vrednost nekaterih krepel in ne vpliva na gibčnost.



87

"Kri, pot in solze!", se je svojčas pridušal Winston. Zlomljeni Sneti pritrdi.

PS3 / X360
From / Namco Bandai

Mario & Sonic London 2012

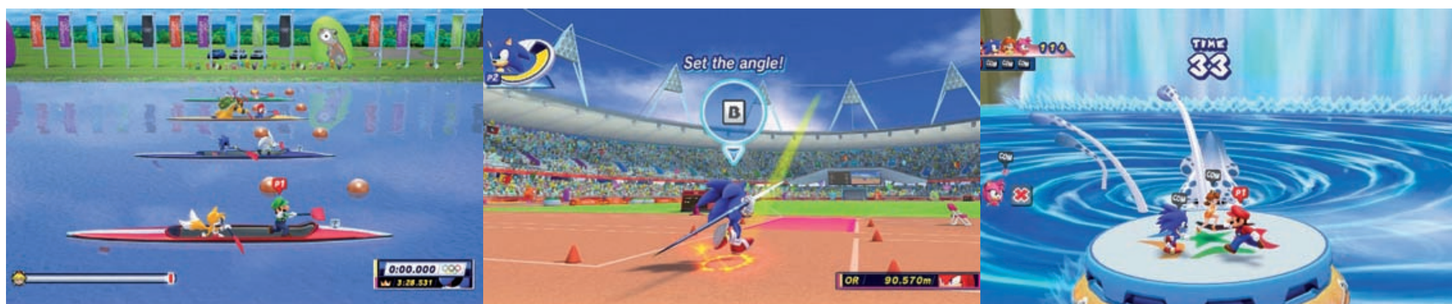


Dve leti sta okrog in za vogalom se spet bliskajo olimpijski krogi. Mario in Sonic sta po zimovanju v Vancouvru pripravila pogrom na britansko prestolnico, ki je njun tretji olimpijski špil. Tudi v Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games maskoti ponudita znan niz športnih podiger, kjer se v akcijo vklopiš z zamahi daljinca. Na ta način šprintaš, plavaš, veslaš, vihtiš lopar, udarjaš žogo za odbojko, se sukaš na bradlji, streljaš v tarčo in podobno. Svežine ni veliko, saj smo skoraj vse v podobni obliki že izkusili. Dvajsetim zaresnim so dodali deset domišljijskih disciplin, kjer je več novosti. Tu med drugim voziš kočijo z Yoshijevimi jajci ali se zaprt v kroglo prebijaš skozi velefliper. Na izbiro je dvajset likov iz Nintendove in Segine rodbine. Kot je v navadi, se razlikujejo po moči, spretnosti in hitrosti. Izrazitega vpliva na igranje to nima, saj celo zašpehani Bowser pri ritmični gimnastiki pobira dobre ocene. Igraš lahko še z miiji in jih ovesiš z oblačilci, medtem ko garderobo bogatiš s srečkami, ki so nagrada za športno udejstvovanje.

Ker računalniški nasprotniki ne nudijo domala nikakršnega izziva, sam z igro nimaš česa početi in moraš na kup zbobnati prijatelje. Za zaslonom se lahko zberejo štirje, pri čemer so na izbiro sodelovalni in tekmovalni načini z možnostjo izmenjave daljinca. Posebne zgodbe ali festivala tokrat ni, je pa žurerski modus v duhu priljubljene metropole načrtovan tako, da atleti tekajo po mestu in se merijo v podigrah, ki polnijo album z nalepkami. Vse je kratko, hitro in lahko dostopno. Sistem bodo kmalu zapopadli tudi tisti z dvema levima rokama, zato izletek v London ni napačen za družinska srečanja.

Žal pa je izredno podoben predhodnicam in je le še en neizrazit kamenček v melišču miniiger, pred katerimi wii nima miru niti v zadnjih zdihljajih. Glede na prejšnja dela praktično ni napredka in bode, da ni podprto napredno zaznavalo motionplus. Prav tako je tiho poniknila raba wiijeve ravnotežne deske. Za športno igro, kjer veliko šteje natančnost, tako poenostavljanje ni dobra popotnica. Včasih tudi s slepim mahanjem prideš do dobrega rezultata, kar je zlasti očitno pri skokih na trampolinu. Ob znižani ceni bi špil Božiček še lahko odložil pod jelko, po polni pa veliko teže.

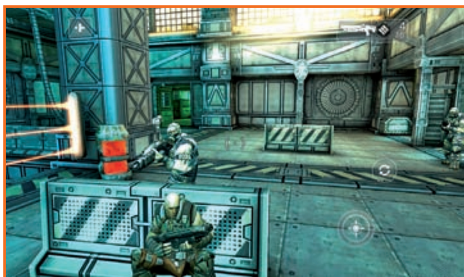
67 *Navi naskakuje Big Ben, a namesto kolajne dobi globo.*
wii | Sega



● **Veslanje zahteva usklajenost ritma, dočim ima atletika kot kraljica športov največ disciplin. Poleg šprinta, štafete, teka čez ovire in skoka v daljino mečeš disk, kladivo in kopje. Vsaka aktivnost ima svoje nadzorne posebnosti. Raftanje je pak eden od športov iz sanj, kjer se celo spoprimeš z lignjem.**

SHADOWGUN

Na zunanjost tegale poskusa klona Gears of War nimam dosti pripomb. Čeprav je kovinska okolica, po kateri iz pogleda od zadaj vodiš svojega mišičnjaškega soldata, hladna in mrtva, se videz dejansko približa nekaj let starim naslovom za PC. Teksture so bogate, veliko je eksplozij in učinkov, ko sovražne naprave razpadajo v pršcih isker ter okrog tebe švigajo plazemski žarki. Žalost je največja, če poseduješ androidno napravo s čipovjem tegra 2, dočim je v razvoju verzija za štirijedrno tegro.



Ekipa Madfinger je očividno sestavljena iz ljudi, ki obvladajo tehniko, ne znajo pa izdelku vdahniti duše. Videz je kul, akcija in ugančice ne.

A če je uč zadovoljen, možgan in prst nista, saj je Shadowgun za igrat en jebeni dolgčas. Tvoj napumpani najemnik leta 2350 rešeta generične soldate in robote, za kar se mora v slogu Gearsov pogosto skriti za kako oviro in jih šicati od tam. No, sorodnost z Epicovo mojstrovino je zgolj površinska, saj avtorji Madfinger ne obvladajo ne tempiranja bojev, ne nadaljevalnih točk, zahtevnosti in še posebej ne zabavnosti. Nasprotniki se znajo premeščati med zakloni, a v porog oglasnim trditvam o 'najbolj napredni bojni pameti vseh časov' ne znajo sestaviti enega pametnega napada. Igranje zato sestoji iz linearnega gibanja naprej po duhamornih hodnikih in upokojenskega brisanja enega kilavega napada za drugim, pri čemer uporabljaš prežvečena orožja. Še najbolj ti zavdajo šefi v slogu tanka na štirih nogah, nakar te rada ovira še butasta kamera. Če te glavar ubije, moraš znova opravljati kos stopnje, da ti glava ja udari ob mizo od spanca, pomešanega z onemoglo jezo. O zgodbi raje ne bi, ker je grozna, tako kot ne o ugankicah, pri katerih s tapkanjem po ekranu ponavljaš nize znakov.
Ne dvomim, da bodo ob ceni štirih evrov tako v Android Marketu kot App Storu z grafiko zapecali marsikako stranko in da bo reč sedla kakemu nezahtevnežu. Sploh takemu, ki bi se rad postavljal s svojim prenosnim hardverom. A že malo bolj kritiški pogled razkrije žalostno povprečnjakarstvo in okornost, česar ne more skriti še tako cesarsko oblačilo. **40** ***Sneti***

Madfinger ● Android / iOS



Nekateri zakloni sčasoma razpadejo, a ponavadi si sovražnike zluknjal že prej. Če drugače ne, tako, da ustreliš priročno nameščene eksplozivne sode.

INFINITY BLADE 2

Dočakali smo torej nadaljevanje enega grafično najbolj slastnih ter igralno kompleksnih naslovov za jabolčne naprave, ki si mu pred letom dni (Joker 210, 87) dejansko težko rekel igrica. Epicova izpostava Chair si je zamislila mobilni napravi na steklenо kožo pisan sistem, kjer si se iz tretje osebe selil med vročimi točkami v srednjeveški 3D-utrdbi in se v bojih eden na enega spoprijemal s silovitimi sovražniki, od vitezov do trolov in polbožjega šefa. Ko si se zapletel v spopad, si z udrihanjem v tri krasne naredil bore malo škode, zato si se moral odzivati na sovragove poteze – se ogibati, parirati in udarjati, ko je bil neprijatelj odprt. Mahal si tako, da si s prstom potegnil po zaslonu in tvoj lik je izvedel zarez v tisto smer. Z uspehi si nabiral izkušnje in denar ter nabavljal opremo, žlampal si zdravilne napitke in uporabljal par čarovnij. Največja finta je bila v tem, da si se po slehernі smrti znašel na začetku poti skozi grad z nedotaknjenim napredkom. A močnejši so postali tudi neprijatelji ...



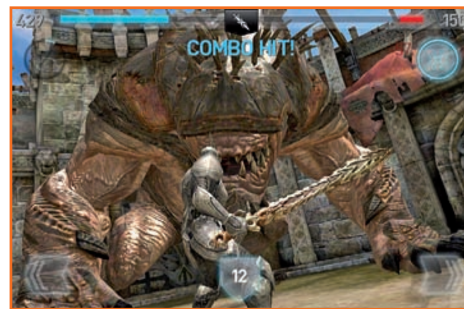
Ko je capin odprt, lahko zamahe z nekolikanj natančnejšimi poteki povežeš v kombinacije. Orožjem pa z dragulji dodaš lastnosti elementov, recimo plamen.



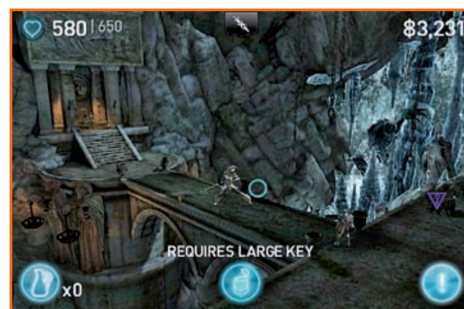
Vsakič, ko v boju podležeš, se vrneš pred grad, kjer te na istem mestu čaka drugačen, običajno močnejši sovražnik. Kul, le malo preveč človekoliki so.

Dvojka prinaša pričakovano: več vsega. Več različnih sovražnikov, soban, cepljivih poti, opreme. Novi grad je večji in kompleksnejši, z dosti potmi, ki te skozi ne preveč močne barabine popeljejo do mnogokrat obvezne smrti pod cepanico nadmočnega hudičkarja. A sčasoma ga že stolčeš v prah in ko se po crkotu vedno znova vrneš pred trdnjavo, naletiš na tako videzno kot sposobnostno spremenjene barabe. Ti so zvečine človekoliki, vendar so glede na enico opazno bolj razgibani, od japanskih mečevalcev do zobate zverine v kolosejni areni. V vmesnih sekvencah pa zopet tapkaš po sokolje opaženih vrečah z denarjem, razmetanih po ozadjih, kar se mi vnovič zdi malo brez zveze. Na enak način najdeš tudi ključe za skrinje s cekinom in dobrotami.
Med tepežem kot prej blokiraš, se izmikaš in pariraš udarce z zamahi proti sovražnikovemu orožju. Pomembni razliki pa sta, da so ogibanja zdaj količinsko omejena in da so pariranja natančnejša. Razen za meč in ščit se lahko odločiš za vihtenje dveh rezil, kar onemogoči blokiranje, a poveča hitrost ter količino poškodb, ali za dvoročno udrihanje s težjim krepelcem (sekira, buzdovan), kjer je potrebne več spretnosti pri prestrezanju.
Čeprav spremembe formalno niso velike in se bojni sistem v mnogočem ni spremenil, zgodba pa kljub branemu tekstu v številčnejših vmesnih sekvencah ostaja mlačna, Infinity Blade 2 krasi surova igralnost. Vedno večji spretnostni izziv, zadovoljujoč kling-klang po ščitih in oklepih, prefrigano spreminjanje vzorcev obnašanja sovražnikov na podlagi več faz posamičnega boja, frpjsko napredovanje, ki kljub lahkotnosti subtilno vpliva na udejstvovanje, načrtovanje pristopa k boju (občutljivost kanalj na to ali ono orožje), vstavljanje draguljev v opremo, dodelan grafični pogon, ki se na čipu A5 v ipadu 2 ter iphonu 4S postavi z bolečе slastnim osvetljevanjem (tudi na ostalih jabolkih je podoba prelestna in gladko tekoča), podpora Game Centru, razhroščenost in navsezadnje brezplačno nadgrajevanje vsebine po zgledu prvenca, ki je bil nekaj mesecev po izidu krepko bolj naphan špil ... Vse to so odlike, ki ne prinesejo prelomnega nadaljevanja, tvorijo pa nadvse zabaven, spretno načrtovan ter v mobilnem svetu izredno napreden naslov. Tvoj je za bakšišnih sedem evrov. **86** ***Sneti***

Epic ● iOS



Kljub humanoidnosti večine krjavljev naletiš tudi na takole zverino. Navzlic vsej svoji moči in rjovenju pa niti ni zahtevna, saj na veliko telegrafira poteze.



Vmesnik je enostaven in pregleden. Spodaj levo so zdravilni refoški, spodaj pridem do inventarja in statistik, zgoraj sta energija in količina goldinarjev.

PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTRE'S CALL

Profesor Layton vabi k vpisu v četrti letnik svojega programa za brihtne, potrpežljive buče. Kdor je možgane na njegovih urah že napenjal, se bo v novem akademskem letu počutil domače. Na urniku je namreč še ena raziskovalna odprava, v kateri se

vrnemo v čas, ko sta se profesor in njegov vajenec Luke šele spoznala. Pridruži se jima mlada asistentka Emmy, da z dolgim jezikom in ženskimi muhami razgiba ukalupljeno omiko.



Premikalne puzle v različnih tematskih preoblekah so stalnica Laytonovega programa. Tu rešuješ pokvarjen leteči krožnik in odraz tvoje spretnosti je števec premikov.

Ekipa hoče priti do dna prikazni, ki ponoči uničuje domišljijsko angleško selo Misthallery. Slednje je polno posebnežev, ki si pomoč v preiskavi predstavljajo kot obsipanje z ugankami. Teh je več kot sto sedemdeset in obsegajo za Laytonovo serijo uveljavljen miks računskih enačbic, premikanja likov, rezanja geometrijskih teles in splošnih logičnih trikov. V profesorjevem kovčku poleg dnevniških zapiskov ropota še nekaj dodatnih, manj domiselnih podiger. Tu polagaš tire za vlak, ribico odbijaš v kovance in vstavljaš glagole v lutkovno predstavo.



Simsasta frpjčica London Life je presenetljivo obsežna igra v igri. Gornji zaslon prikazuje zemljevid, spodnji igralno polje. Tu srečaš znance iz Laytonovega kroga.

Večjih novosti v igranju ni, vendar stagnacija glede na uravnoteženost in dobro recepturo niti ne moti. Špil se potrudi ustvariti zložno, toplo pravljico, kjer v branje dobiš veliko teksta. Ta orisuje dokaj resnobno ozadje, se dotika razbitih družin in zgradi prvovrsten oder, ki ugankam daje smisel. Topli, zemeljski toni risankastih prizorišč te še bolj zazibajo v drugo vesolje. Elemente povezujejo dodelani animejski filmčki s profesionalnim govorom, kar poskrbi za zloščen učinek.
Ob tem je dokaj nenavadna poteza, da so za ameriški trg na modul zapekli še samostojno, sestrsko igro London Life. Ta simščina je postavljena v Laytonov London in po ogrodju spomni na Animal Crossing. Kot novopríšlek se vseliš v eno od hiš, nakar skladno z dnevnim ritmom v službi služiš dinarčke, spoznavaš sosede, kupuješ pohištvo in si nasploh gradiš življenje. Da zraven spada lovljenje rib, je menda jasno. Špilič je sicer tlačanski, a bogatejši, kot bi glede na pikslavost pričakovali. Zato ni lepo, da so ga iz evropske verzije v celoti izrezali. Izgovarjajo se, da so to storili zaradi časovne stiske s prevodom, a kdor si želi izkusiti bivanje v britanski prestolnici, mora pridobiti ameriško različico igre. Ta se imenuje Professor Layton and the Last Specter.



Na prizorišča gledaš iz prve osebe. Okolica je podrobno izrisana, ob drezanju s perescem pa si nagrajen s kovanci za kupovanje namigov.

No, tudi brez London Lifa so Laytonove dogodivščine z vsaj ducat urami radodarne zapolnjevalke časa. Predvsem nikdar niso bile in tudi zdaj niso lunapark za nestrpne. Puzlice so ravno toliko zahtevne, da te ob mimogrednem igranju, kjer se nimaš časa zares osredotočiti, hitro vzejevoljijo. Prešteti moraš recimo vse enice, ki se pojavijo do števila 120! Tudi sicer je tok igre počasen in te rad pošilja sem in tja, da zlagoma vlečeš informacije iz vseh kotov. Potrpljenje je božja mast in odlika pravega detektiva. Ker smo vse to že doživeli, je občutek domačen in obrabljen. Vseeno pa je končni paket prikupen.
S Spectre's Call se profestor poslavlja od DSa, saj bodo naslednji deli niza migrirali na 3DS, govori pa se tudi o izletu na jabolčne naprave. Več novosti si obetamo zlasti, ko bo Layton nastopil v skupni igri z odvetnikom Phoenixom Wrightom. **79** ***Navi***
Nintendo ● DS

SUPER MARIO 3D LAND

Super Mario All-Stars smo že imeli, zdaj so prišli še Super Mario Greatest Hits. 3D Land je namreč kup koščkov, pretežno napaberkovanih iz minulih skakalnih avantur brkatega Italijana. Kolaž ni pravi tekmec galaktičnemu Mariu za wii, manjka mu izvirnosti in vsaj do polovice ni izziv za izkušene skakače. A nitke so spletene s toliko pozornosti in ljubezni, da je grižljajčkasta premična odprava vseeno očarljiva. Sploh pa trirazsežnega Maria na drkamožih še nismo igrali!



Nemalokrat hopsaš nad prepadi, kjer ploščadi hitro izginejo. Frčalni gvant je koristen in če ga imaš, se velja krčevito potruditi, da ne umreš.

Vodovodar, ki ima več v nogah kot v glavi, se za princeso v šapah Bowserja poda skozi osem svetov, v katerih je okrog šestdeset stopenj. Žal je pot skoznje premočrtna, saj odklepaš eno za drugo in se ne sprehajaš po zanimivi veliki karti kot v Super Mario Bros. 3, ki naj bi ustvarjalcem 3D Landa rabil za podlago. So pa nivoji zelo simpatični, če upoštevaš njihovo prenosno naravo, ki veli, da jih mora biti konec v nekaj minutah. V jerbasu uveljavljenih okoliščev, kot so puščavski, strašljivski in vodni, klasično skačeš po risankastih zveriničkah, plezaš po stebrih, odpiraš vrata, prečiš globeli, se potapljaš, se ogibaš batom, šibaš po oblakih, pobiraš nadgraditvene obleke, kot sta ognjebljuvalna in rakunsko letalna ... Določeni elementi se sicer ponavljajo, tako kot kosi nekaterih nivojev. Toda 3D Landu uspe biti stalno razgiban, poznane elemente sklapljati na zabavne, igralne, tekoče in do neke mere originalne načine ter na vrh kolača posuti novosti. Mednje sodi obleka s propeler-



V takihle sobicah igra rada izpostavi stereoskopski učinek in bloke postavi 'spredaj' ter 'zadaj'. Ikona spodaj pove, da je 3D vključen.



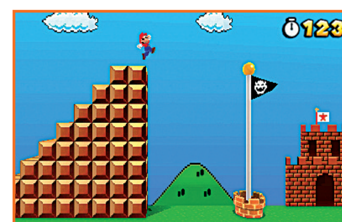
Strašljivkaste stopnje so ogledalo 3D Landa. Koncept izginjajočih platform in bojazljivih duhcev je znan, toda sestavljene so na nov način.

jem za daljša letenja, ki jo špil izkoristi, da prizorišča poviša in poglobi. Pristajanje na blokcih sredi niča je včasih tečno, a špil je radodaren s kovanci in dodatnimi življenji. Itak lahko par ur dolgi glavni del konča vsakdo, saj igra po nekaj crkotih ponudi neranljivostno oblačilo. To je ustreznica superguidu iz Galaxyja, ki jo lahko izkoristiš ali pač ne, odvisno od ponosa.
No, zadeve se zakomplicirajo, saj potem odkleneš še enkrat toliko težjih nivojev, ki so deloma novi in deloma remiksani. Niti prej ni vse mimogreden sprehod, saj moraš za končanje vsakega sveta pobrati zadosti velikih kovancev. Dosti jih pobašeš le z obilico spretnosti in raziskovanja, saj so prizorišča bolj razvejana, kot se zdi ob hitroteku skoznje. Mestoma naletiš na fino rabo stereoskopije, kjer so bloki postavljeni 'v' prostor. Tega bi lahko bilo več, je pa še en kamenček v pisanem mozaiku.



Trirazsežna grafika je zelo solidna in teče brez kanca upočasnitve. Barvitost je kajpak na višku in dogajanje spremlja tipsko nalezljiva glasba.

Recept je sicer prežvečen in s tem delom ni napredoval. Toda če iščeš igro, katere se ti bo razveselilo srce, s 3D Land ne boš usekal mimo. Da ne omenjam nuje, če imaš potomce. Krut bi bil, če bi jim ga odrekel. **82** ***Sneti***
Nintendo ● 3DS



Tudi v stransko dvorazsežno preklopi špil, pa v ptičji pogled, izometričnega, globinskega in še kakega. Zabavnost deluks, čisti ludens!

THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN - PART 1

V knjigah se je vampirska tinta posušila in počasi se iztekajo tudi obredi v kinodvoranah. Iz četrte, zaključne bukve Jutranja zarja bosta tako kot iz Potterjevih Svetinj smrti vzšla dva filma. Snemali so ju sočasno in prvega imamo zdaj na ogled, drugi sledi čez leto in dan.

Predvsem je razveseljivo, da se zadeva po mlahavi Mladi luni in Mrku približa udarnosti enice. Sveža režija Billa Condona, ki se ga spomnimo po muzikalu Chicago, se je obrestovala. Zgodba o vampirjih, ki na ameriškem severu miroljubno zakrinkani živijo med ljudmi, je zdaj dokončno razvita. Prične se s konfeti in perjem, saj se krvoses Edward in človeška Bella končno vzameta. Poročna pozlata se izteče v toplem brazilskem morju in, da, med rjuhami! Eksplicitnega pohujšanja ni, a vseeno je mečkanje z lomljenjem posteljnih okvirjev dovolj dober razlog, da horde deklet derejo pred platna.



"Šah mat, ljubica, kar odloži naslednji kos obleke." Da se film ni sprevrgel v vampirsko različico Stagnettijevega maščevanja, so bojda izrezali nekaj posteljnih scen. KI JIH SEVEDA HOČEMO NA PLOŠČKIH.

Kljub temu pa bi si želela več razdelave ozadja. Dobro leto brez somračnega fiksa se pozna in zahtevnejša, nenajstniška publika potrebuje več ogrevanja. Z iztekanjem niz preveč hlasta in marsikaj jemlje kot samoumevno, s čimer žrtvuje nekaj čara. Sploh zato, ker je začetna kontemplacija kratka. Streznitev ob Bellinih nosečniških zapletih in izkop bojne sekire s plemenom volkodlakov sta le dih stran. Nato se štorija osredini okrog hiše Cullenovih, ki postane oblegana utrdba. Od tu dalje je dogajanje precej statično, čeprav se napetost občasno sprosti v mikastenju med drakuleskno in volkodlačno ločino. Tu k vzdušju doprinese volčje grčanje, ker je manj trapastega sončenja mišic in več ukvarjanja s prepričljivostjo likov. Zlasti osrednji trio, ki ga še zmeraj sestavljajo Pattinson, Stewartova in Lautner, spravi skupaj nekaj zanimivih fac in tonov glasu. Od novih pridobitev izstopa mulčevski Boo Boo Stewart v vlogi volkodlakca Setha, ki se bo pred kamero bolj potikal v prihodnjem filmu. Oko kamere se večkrat ustavi tudi na stranskih likih in jim s kratkimi kadri razgiba značajske poteze. Najbolj izstopa dovršena maska, ki presega beli puder. Da je Bella v svojem stanju zares usmiljenja vredna, so si dodatno pomagali z računalniškimi učinki. Tudi sicer niso štedili s krvjo in nazornostjo, zato mulčad nima v kinu kaj iskati. Tako kot ne zagrizeni nasprotniki somračne sage, saj jih Zarja ne bo prepričala v nasprotno. Upravičeno kažejo na telenovelaste korenine, svetobolne dvogovore in vsesplošno siravost, vendar je serija svoj uspeh zgradila prav na spretnem vpletanju teh elementov v privlačno zgodbo. Pravljica postaja vse temnejša in strastnejša, zato ji odpustimo marsikatero nerodnost. Ko se na koncu odprejo rdeče oči, kar obsediš in bi še dve uri brez težav kot prikovan buljil v platno. Tako pa bo do dokončne potešitve spet minilo celo leto. ***Navi***

film sem šla gledat premjerno novembra in me je kr mal šokeru... mi je biu pa dost ušeč tko da že čakam na 2 del :D

SHERLOCK HOLMES: A GAME OF SHADOWS

Po ogledu prvega novodobnega Sherlocka Holmesa z Robertom Downeyjem mlajšim v glavni vlogi sem bil na režiserja Guya Ritchieja jezen. Ne zaradi kakovosti posnetega, saj je film z akcijskega in vizualnega stališča dogajal. Tudi za vzpostavitev Holmesovega lika kot asketa, ki se zna dobro tepsti, ustvarjalcem priznam bakrena jajca. Vohljač je britanska kulturna ikona in to je tako, kot če bi si Marko Okorn pri nas zamislil Prešerna, kako Julijo v družbi s petimi zamorci analno zlorabi na meščanski mizi. (Pavle Ravnohrib bi se za vlogo potegoval z vsem srcem.) Vznejevoljilo pa me je, kako daleč na stran akcijskega žurčka se je film nagnil in kako malo prenesenih pomenov ter klanjanja literarni predlogi Arthurja Conana Doyla je vseboval. No, vdrugo gre rado in A Game of Shadows je bolj večplasten, inteligenten ter zato boljši film od prvenca.

Ni se treba bati, da gre za gledališko dramo. Ko se Sherlock z večnim kompanjonom doktorjem Watsonom (Jude Law) koncem 19. stoletja požene na sled svojemu največjemu sovražniku, profesorju Moriartyju, poka in se kadi, da je veselje. Holmes aikidaško demolira londonske težake, klofuta ašašine in beži z vlakom, pri čemer nima časa za romanco s cigansko vročekrvnico Sim (Naomi Rapace), ki je zamenjala krhko Rachel McAdams. Ritchiejeva režija je slastna, prizori dvigajo lase, tempo pa odvije samo zato, da ga lahko nato napne dvakrat bolj. Najbrž je igral Uncharted. Kljub temu smo deležni več sklepanja in premetenstva, čeprav mirne analize scen ne dobimo. Ni te sorte predstava.



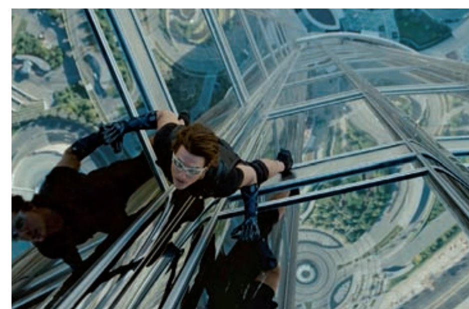
Šerlok vnovič zabava s svojimi preoblačilnimi veščinami in seže od gospoda prek klošarja do transvestita. Watson je poreklu primerno zadržan.

Iz Londona gremo v Pariz mešat štrene teroristom, v Nemčijo in nato v Švico, kjer velmožje odločajo o prihodnosti Evrope. Ravno sem je usmerjena ost scenarija, ki govori o tem, da lahko osebni interesi pahnejo celino v prezgodnjo vojno. Itak – je mar danes, ko se lomi evro in zahodni svet ječi pod jarmom dolgov, kaj drugače? Holmesova afnanja so le koraki, ki peljejo do analitičnih, svarilnih ugotovitev. Nakar pride spretno napleteni konec, ki mojstrsko kanalizira Doyla. Ogled: elementaren. ***Sneti***

Sherlockova prekopicevanja štartajo 22. decembra.

MISSION: IMPOSSIBLE – GHOST PROTOCOL

Kdo je najjači – Bond, Bourne ali Ethan Hunt? Prvi je moška ikona, drugi zna najbolje na gobec, tretji pa ... mnogokomu imensko ni znan. A če rečeš 'Mission: Impossible', je stvar jasna. To je Tom Cruise, ki je oživil vohunsko-akcijsko televizijsko serijo iz šestdesetih. Na eni strani se rolajo borilne veščine, visokotehnološki onegaji in eksplozije, na drugi tiholazništvo, umetni obrazi ter koščki osebnih dram. Pod črto je Misija: nemogoče samosvoja in nekateri prizori iz nje so ravno toliko del popkulture kot fraza "Shaken and not stirred." Recimo ko Hunt na špagah visi tik nad tlemi računalniškega bunkerja (enica, 1996) ali ko se v zraku zaletita težka motocikla (dvojka, 2000). Woo! Višek serije je tretji del (2006), režiserski debi J. J. Abramsa.



Cruise je višinskostrašne prizore na dubajskem stolpu Burj Kalifa, ki jemljejo dih, posnel sam, brez kaskaderja. Polna plenica se na sliki ne vidi.

Štirica, Protokol duh, se osredotoči na klasičen zaplet, kjer svetu grozi jedrska vojna zaradi mahinacij visokointeligentnega zlobca (Michael Nyquist). Ta orenk zavda Rusom, zaradi česar Američani zapaničarijo in se odrečejo službi IMF (Impossible Missions Force). Hunt je tako na suhem in se mora zanesti na svojo druščino. V njej so posiljeno smešni računalničar, fu superagentka, ki zna zatrepetati s trepalnicami, in največja pridobitev, analitik (Jeremy Renner), ki ima v torbi skrivnost ali dve.

Vlakec smrti učinkovito pelje od Moskve prek Dubaja, kjer ne gre brez plezanja po najvišji stavbi na svetu, stolpu Burj Kalifa, do Indije. Ni treba dvakrat reči, da se karte parkrat premešajo, da vstopijo še drugi špijonski liki, da se vsepovsod streljajo, zaletavajo z avti ter si lomijo kosti in da do katastrofe zmanjka sekunda. V nekaterih pogledih je dogajanje bolj realistično, saj ni mlatenja na vrveh, niti stalne rabe znanstvenofantastičnih mask, s katerimi se liki v M:I tradicionalno našemijo in so potem nedetektabilni (telesna zgradba, gibi in roke seveda ne igrajo vloge). V nekaterih pa je tradicionalno zapretiravano, kot gledalstvo pričakuje. Kakovost posnetega je izvrstna in tempiranje poznavalsko, tako da nisi prenasičen z bumtreskom. Kaj dosti ti ni treba premišljati, saj gre scenarij v staromodno smer brez moderne metaforike v Bournovem slogu. Doda pa zato človeško in humorno noto, saj se ne mudi toliko s hi-tech gizmi, ki so sicer domišljijski, kot s tem, da bi like z duševnimi in pravimi ranami naredil človeške. Do neke mere mu to dejansko uspe.

Ghost Protocol ni čisto na ravni M:I3, a vsekakor gre za simpatično akcijsko razpaljotko, ki ji meso in začimbe daje šarmantni Tom Cruise. Še je dober pri petdesetih. ***Sneti***

Petnajsti je dan, ko vam bodo skenirali mrežnice. Vsak je lahko terorist!

ROMA **GĄSIOROWSKA-ŻURAWSKA** · KATARZYNA **ZIELIŃSKA** · AGNIESZKA **DYGANT** · KATARZYNA **BUJAKIEWICZ** · AGNIESZKA **WAGNER** · BEATA **TYSZKIEWICZ**

MACIEJ **STUHR** · TOMASZ **KAROLAK** · PIOTR **ADAMCZYK** · PAWEŁ **MAŁASZYŃSKI** · WOJCIECH **MALAJKAT** · LEONARD **PIETRASZAK**

Pisma Sv. Nikolaju

film MITJE OKORNA

V KINU OD 15.12.2011

Distribucija: FIVIA 22 life

Produkcija:



PIOTR ADAMCZYK, KATARZYNA BUJAKIEWICZ, AGNIESZKA DYGANT, ROMA GASIOROWSKA - ŻURAWSKA, JAKUB JANKIEWICZ, TOMASZ KAROLAK, WOJCIECH MALAJKAT, PAWEŁ MAŁASZYNSKI, ANNA MATYSIAK, LEONARD PIETRASZAK, MACIEJ STUHR, ADAM TYNIEC, BEATA TYSZKIEWICZ, AGNIESZKA WAGNER, JULIA WRÓBLEWSKA, KATARZYNA ZIELINSKA

REŽIJA MITJA OKORN FOTOGRAFIJA MARIAN PROKOP GLASBA ŁUKASZ TARGOSZ MONTAŽA JAROSŁAV BARZAN PSM KOSTUMI MAGDALENA BIEDRZYCKA SCENOGRAFIJA JOANNA KACZYNSKA SCENARIJ MARCIN BACZYNSKI & KAROLINA SZABLEWSKA PRZEMYSŁAW MALEC PRODUCENT IZABELA

www.fivia.si

Michael Grant: GONE

Na fantazijskem knjižnem področju je z izjemo Georga R. R. Martina nekam zračno. Vampirji so odcveteli, plonkarske potterijade so se upehale. V tem vakuumu je svojo serijo Gone potihem zgradil Michael Grant, ki je poprej sodeloval pri nizu Vsesvet.
Prva knjiga se prične tako, da iz sveta izginejo vsi starejši od petnajst let. Puf, in otročad v kalifornijskem mestu Perdido Beach ostane sama, brez odraslih, ki bi jo usmerjali, komandirali in varovali. Kdor se spomni, kakšni ekosistemi so osnovne šole, bo kojci razumel zmedo in oglušujoč kaos, ki sledi. Kot da neusmiljena merjenja moči in vsesplošen primitivizem nista dovolj, mulci kmalu odkrijejo, da je njihov svet obdan s pregrado. Ujeti so torej v krožni ječi, v kateri je med drugim tudi jedrska elektrarna. Še bolj strašljivo pa je, da nekateri pričnò razvijati nenavadne moči. Enim iz dlani frljio zublji, drugi skrajno hitro tečejo, tretji postanejo nevidni.



Spočetka se zdi izhodišče zelo potterjevsko, sploh ker se zgodba osredotoči na tri glavne junake: pogumnega, a razklanega Sama, brihtno Astrid in nerodnega Quinna. A nedolgo zatem vse skupaj krene bolj v smeri Gospodarja muh in divjedomišljijskih bukvic za mladino. Vzporednice je najti tudi s povestmi Philipa Pullmana, zlasti s knjigami Pretanjeni nož. Žal pa v Grantovih knjigah fantazijskost ni napeljana tako spretno, saj marsikod deluje kot neugledno mašilo in zgarana lokomotiva, ki štorijo cuka naprej. Po drugi strani se med mulci oblikujejo različne frakcije, uletijo negativci v obliki problematičnih pobalinov iz posebne šole, pesti jih lakota in desetkajo strašne bolezni. Zlu rastejo vedno nove glave in skupnost drsi vse globlje v spiralo uničenja. Zaradi brbotajočih hormonov je iz knjige v knjigo vse glasnejše vprašanje drog in seksa, pa tudi drugače se v deželi zbuja nekaj neizmerno pokvarjenega.



Ideje so zanimive in razdelane z brezkompromisno iskrenostjo. Marsikod liste umažejo brizgi neverjetne krutosti in smrt ima bogato požrtijo. Kljub moči pa te knjige ne premorejo prave, dolgoročne prepričljivosti. Saj te potegnejo, da se kot prikovan prežiraš skozi gostobesedne strani, vendar ti v zameno dajo le malo dušne hrane. Dosti spretnejša je bila Suzanne Collins s svojim podobno neizprosnim nizom The Hunger Games. (Prvi del, naslovljen Arena smrti, smo pravkar dobili tudi v slovenščini.) Izginula serija naj bi imela šest knjig, zaenkrat so zunaj štiri: Gone, Hunger, Lies in Plague. O prevodu še ni sledu. ***Navi***

Nikolaj Lilin: SIBIRSKA VZGOJA

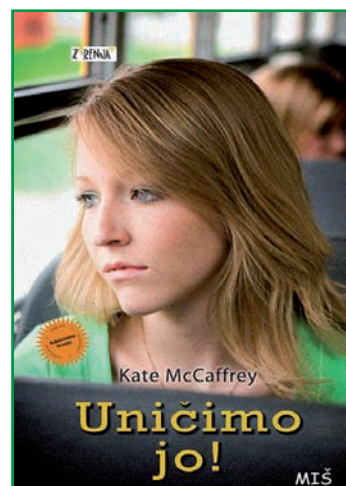
Če je Moldavija najbolj nepoznan del Evrope, potem je njen obronek, odcepljena, a nepriznana Pridnestrska republika še od Boga pozabljen kraj. Te polmilijonske državice nihče ne jemlje resno že dve desetletji in nič ne kaže, da se bo karkoli spremenilo. Veliko prebivalcev se je zato enostavno odselilo, največ v Italijo. Med njimi je bil Nikolaj Lilin, ki je na Zahodu dobil priložnost, da predstavi svojo nenavadno življenjsko zgodbo. Ta je izšla v knjigi Educazione siberiana oziroma v našem prevodu Sibirska vzgoja.



Roman dopadljivo opisuje kriminalno komuno v pridnestrskem mestu Bender okoli leta 1990. Ta skupnost, ki je sama sebe oklicala za poštene hudodelce, je prav posebna. Gre za potomce sibirskih tolovajev, tako imenovanih 'urk', ki jih je Stalin v prvi polovici prejšnjega stoletja deportiral iz vzhodnih tajg na bregove Dnestra. Razbojniška organizacija, ki se vedno in povsod upira režimu, temelji na dolgem spisku strogih šeg, izročil, protokolov in vedenjskih vzorcev, vse skupaj pa je ovito v sijajen ovoj časti in globoke pravoslavne vere. Skozi 450 strani slikovitega čtiva spoznavamo strogi pravilnik, ki članom narekuje vse od pozdrava in rituala pitja čaja prek spoštljivega ravnanja z orožjem in rokovanja z denarjem do tega, s kom se sploh smejo pogovarjati. Napačna beseda ali kretnja te lahko stane življenja, najbolj od vsega pa je odobravano pobijanje policajev, ki so za urke največji izrodki. Če gre verjeti napisanemu, je italijanska mafija stare šole, ki je bila prav tako osnovana na medsebojnem spoštovanju, pravilih obnašanja, zaprtosti in mržnji do oblasti, proti sibirskemu podzemlju zgolj otroški krožek, kar se organiziranosti tiče.
Ustroj tega nepoznanega sveta pisatelj predstavi skozi peripetije svojega delikventnega otroštva. Nikolaj je prvi nož dobil pri šestih, pištolo pri dvanajstih, udeleženec ali vsaj priča pa je bil vsem sortam neizrekljivosti: pretepom, klanjem, posilstvom in umorom. Pri tem vsak dogodek izkoristi kot okvir za nanizanje čuda krajših zgodbic o likih in zgodovini, katerih skupni imenovalec je kar pretirana častivrednost, pravičnost in bogaboječnost sibirskih kriminalcev. Za razliko od na primer Gruzijcev, Armencev in Ukrajincev, ki po njegovem mnenju nimajo nobenega dostojanstva, se šopirijo z denarjem, nosijo zlate ketne in ne priznavajo starih zakonov.
Kljub strašni tematiki – zlasti je gnusen del v poboljševalnici – je slog pisanja lahkoten in duhovit, tako da branje ni zateženo. Res pa je, da ne seže nič dlje od orisovanja dogajanja in pustolovščin. Kake moralne globine ni najti, bržda tudi zato, ker je Nikolaj brez pomislekov živel v utvari, da je njihov red edini pravilen. Malce zagreni le nekam mlačen zaključek o deportaciji na čečensko vojno območje. Baje bo o tem govorila naslednja knjiga.
Enaintridesetletni Nikolaj se dandanes v Torinu ukvarja s tetovažami in se ima za Italijana, za svoje korenine pa pravi, da ni od njih ostalo nič več. Ko prečitate bukvo, se splača pobrskati za spletnimi videointervjuji. Našli boste takenako veliko očitkov o verodostojnosti napisanega. Pa vedi potem, kaj je res.
Sibirska vzgoja bo kmalu prišla na filmska platna, koder bo vlogo glavnega hudodelskega staroste odigral John Malkovich. ***LordFebo***

Kate McCaffrey: UNIČIMO JO!

Otožni pogled z naslovnice te prvoosebne pripovedi da vedeti, da v notranjosti čaka bridka zgodba. In res je tako, rdeča nit pa nadvse zanimiva – spletno nadlegovanje! V Avstraliji, kjer se zgodba odvija, je menda več kot polovica deklet med dvanajstim in petnajstim letom žrtev nadlegovanja po internetu. Pri nas številke verjetno niso bistveno drugačne. Po eksploziji Facebooka in drugih družabnih omrežij ter posedovanju sodobnih mobitelov so nemara še višje.



Avalon se z avstralskega podeželja, kjer je taglavna, preseli v neposredno bližino velemesta, kjer se stvari zapletejo že prvi dan. Izgubljena je in zmedena, ne znajde se, pada v nesporazume, se nehote spogleduje in naredi slab vtis. Tako urno postane žrtev neznanih spletnih napadalcev. V medmrežju – v času, ko Facebooka še ni! – jo označijo in razglasijo za prevarantko, tatico, narkomanko, cipo in še kaj, okolica pa jo tudi v resničnem svetu začne sprejemati kot tako. S spleta se zadeva preseli na mobilni telefon in Avalon prejema opolzka ter žaljiva SMS-sporočila, klice ob nespodobnih urah in grožnje. Ona pa ... pravzaprav nič! Zaskrbljenost zamenja z ignoranco, kar je do neke točke v redu, a nadlegovanje se preseli na njenega najboljšega prijatelja Marshalla, ki je podobne napade že izkusil.
Temeljna Avalonina napaka je, da ne zaupa staršem, čeprav ima z njimi dober odnos in slutijo, da nekaj ni v redu, ne učiteljem. Kljub temu, da je nadpovprečno inteligentna in bi bilo vsem jasno, da si ne izmišljuje, ter navzlic tehtnim razlogom, s katerimi se najbrž spopada vsak najstnik v tovrstni situaciji. To ni pravi in pravilni način. Igra se vsak dan bolj zapleta, postaja vse nevarnejša in nesramnejša ter ima lahko tragičen konec. Ki ga ne izdamo. Namesto tega nasvet: če se ti zgodi kaj podobnega, spregovori. Naglas. Nisi edini! ***Krištof***

3D-revolucija

Roke gor, kdor se spomni zavrtečega se logotipa 3Dfx pred zagoni špilov, ki so za 3D-pospeševanje uporabljali knjižnico Glide? Lord-Febo se vsekakor ga, saj je dotična animacija nekaj časa pomenila najboljšo možno grafično izkušnjo.



Pot čipa 3Dfx voodoo se je pričela decembra 1996, nakar se je zaradi slabih poslovnih odločitev prerano končala štiri leta kasneje, ko je žezlo prevzela Nvidia. O njegovi poti govori članek na stranki pod številko 448. A četudi so voodoo in nekateri tekmeci, kakršen je bil Atijev xpression, pred točno petnajstimi leti spočeli 3D-revolucijo, decembra 1996 še ni bilo obilja v globino pospešenih iger. Pa ni bila njih kakovost zaradi tega nič slabša. Nasprotno, v Jokerju 41 smo opisali čuda vrhunskih naslovov (devet jih je dobilo 90+), med katerimi je mnogo nepozabnih legend. Tistim z mlajšim emšojem nič ne pomenijo. A nas, ki nosimo tri in več križev, tele podobice vsaj za par trenutkov vrnejo v nek drug čas.



● Zadnja leta prejšnjega tisočletja so bila cvetoča. Ni bilo krize in ni bilo vojne proti terorizmu. Flight Simulator for Windows 95 (79) je bil zato obravnavan kot dobra igra in ne zločesti pripomoček, na katerem se urijo teroristi, ki se nato zaletavajo v stolpnice.



● Jokerjeve ocene 90 in več so dandanašnji redkost – letos jih je bilo le za prgišče. Res pa je, da so igre tedi ubirale pomembnejše korake. Recimo FIFA 97, ki je prva v seriji uporabila 3D, poligonske igralce.



● Kljub mestoma prepogostemu in zoprnemu skakanju ter ukvarjanju s stikali je bil prvi Tomb Raider tako prelomna izkušnja, da smo ji naklonili oceno 93. Gotovo so pripomogli tudi Larini oglati jozeljni.



● Čeprav smo dali Phantasmagoriji 2 oceno 91, je veljala za slabše in manj zapomnljivo nadaljevanje izrednega originala. Dogajanje je bilo urbano in bolj ZF, krvi in perverznosti pa je bilo toliko, da si je igra na mnogih trgih prislužila strogo cenzuro. Za petaka jo je možno kupiti na Gog.com.



● The Darkening se je zvalo nadaljevanje Privateerja in je fasalo 88. Po zgledu žlahtnika Wing Commanderja je imelo filmske prizore in žive igralce, med njimi h'woodske zvezdnike Cliva Owena, Johna Hurta in Christopherja Walkena. Trojke pa nikdar ni bilo.



● Avanturistični odličnici: Discworld 2 (92), izdelan po knjižnem svetu burleskne fantazije Terryja Pratchetta, in Larry 7 (90), serija pomorskih peripetij malega pofuklja z veliko (golimi) easter eggi.



● Z najbolj zlatimi črkami pa je v pustolovske anale vpisan Toonstruck (91), čeprav je bil zaradi slabega trženja neuspešen. Vendar se zdaj potihem pripravlja ponovna, razširjena izdaja igre.



● Kakšen Božič je to bil – ob vseh teh odličnicah še Red Alert (91)! Ta odvrtek je skorajda zasenčil matično serijo C&C na rovaš ZF-scenarija, ki je vključeval nore Ruse in časoplove, ter nalinijstva.

Podatkovni kviznik

Mlajši se nemara niti ne zavedate, da je bil s prenašanjem in arhiviranjem računalniških podatkov včasih velik križ. Preluknjanih lističev se spomnijo naši dedje, tridesetletniki pa smo dali skozi tako magnetne kasete kot diskete. Oba medija sta slovela po počasnosti včitavanja in nezanesljivosti delovanja. Nekateri so za kvarjenje teh medijev krivili državne inštitucije v španoviji s starši, ki so hoteli na ta način omejiti svobodno kroženje iger ter čas, ki ga je froceraj preživel pred zasloni. No, potem so prišli optični mediji, zlasti pa USB-ključi ter diski. Resda so storili konec romantiki, a obenem so močno poenostavili hrambo in prenos bitov.



Med priznana podjetja, ki nas zasipajo s tonamenskimi izdelki, sodi Verbatim, ki nam je velikodušno zaupal dva ključka in terabajtni zunanji disk store 'n' go. Novoletno jelko bodo darovi zamudili, a želite si jih zagotovo. Zato poskrbite, da se bo s pravilnim odgovorom izpolnjena glasovnica čimprej pojavila na uredništvu. Veljajo tiste, oddane vključno s 7. januarjem 2012.
Kaj morate storiti, da se do njih dokopljete, najbrž veste. Geslo, ki ga sestavljajo pravilni odgovori na spodnje pitalice, zapišite na reviji priložen retro košček papirusa in ga velite čimprej dostaviti v kaslc uredništva. Možnosti imate ta mesec več, saj smo končno popravili žrebalnega robota, da ne nagrajuje le prsatih babnic in manekenov. (JCT bi torej odpadel.)

1. Vmesnik USB 3.0 je bistveno hitrejši od starejše verzije. Približno kolikokrat?
u) petkrat
p) desetkrat
t) stokrat

2. Tvrdka Iomega je sredi devetdesetih postregla z magnenim medijem, ki se je imenoval ...
r) floppy magnet
z) flash diskette
o) zip drive

3. USB-ključi in diski često pridejo s sistemom FAT32. Velikost datotek je pri slednjem omejena na ...
d) 3 GB
g) 4 GB
u) 5 GB

4. Katera od spodnjih kratic nima zveze s hrambo podatkov?
o) SLS
f) SD
v) MMC

5. Kako se imenuje elektronski policaj, ki usmerja promet po podatkovni shrambi?
f) šerif
n) krmilnik
q) prometnik



221

FR. NARAVOSLOVEC (JEAN-BAPTISTE) · AM. FILM. IGRALKA (JENNIFER) · PALICA ZA ČIŠČENJE PLUGA · KURIR, ODPOSLANEC · ANTON AŠKERC · ▽ · ▽ · TRDI DEL VEJE, KI JE OSTAL V LESU · MILAN ERIČ · IT. MESTO, ROJ. KRAJ FRANČIŠKA ASIŠKEGA · MESTO OB LOARI V FRANCIJI

AZIJSKA DRŽAVA (VIENTIANE) · SL. GLED. IGRALEC (JERNEJ) · HRVAŠKI SMUČAR. TRENER KOSTELIĆ · NASLOV · PESNIK ŽUPANČIČ · SL. JEZIKOSLOVEC V 19. ST. (FRAN) · KOSITER · PROVINCA V KANADI · STAROJUDOVSKI KRALJ · TITANOV SILIKAT · SKRAJNI KONEC POLOTOKA · UŽITNA LISTIČASTA GOBA · VDOVA J. LENNONA · KLADA ZA SEKANJE · NADLEŽNE ŽUŽELKE · AM. FILM. IGRALEC (KEVIN) · OTOK V JADRANU · GRAFIČNA DEJAVNOST · MESTO V NOTRANJI DALMACIJI · GR. ČRKA · GIBLJIVA PRIPRAVA NA VRATIH · LAHEK ŠPORTNI ČOLN · MESTO V MAVRETANIJI · avtor JANEZ KORENT · PROTISEMIT · VOD. ŽIVALI · SKUPNA NOTACIJA SKLADBE · PRITOK LJUBLJANICE · AM. VESOLJSKA LADJA · MORSKA RIBA · IRENA AVBELJ · DEL VIJAKA · SLIKA RAČ. PROGRAMA · LJUBEZ. ZMENEK · TRČENJE, KARAMBOL · 60 MINUT · KOVINA ZA ULIVANJE · VEČJI OGNOJEK · PISATELJ ROLLAND · PRIPADNICA ITALCEV · RISTO SAVIN · BAHAČ, HVALEŽ · VEČJA KAMNITA GMOTA · SILICIJ · PISATELJ FLEMING · ŠVIC. PIS. (CLAUDE) · MERILA O LEPEM · VRSTA ŽITA · LETNI POSEK GOZDA · GL. MESTO SIRIJE · RUSKI VLADAR · STRELIVO · TANTAL · ZLATAN IBRAHIMOVIĆ · FLAVTISTKA GRAFENAUER · VRSTA MOTORJA Z NOTR. IZGOREV. · PRIPADNIK TATAROV · AVSTRIJSKA REKA, ENNS

Videoigrice dobijo: Boris Palčič iz Ljubljane, Niko Žabkar iz Leskovca, Jože Polič iz Kranja. Rešitev je bila: BATMANOVI KOLEGI.

Na priložen karton napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je dan 7/1/12. Nagradice so igrice!

Dva mita, dvoje rogov

Visoko na severu, v skoraj neobljudenem predelu, ki mu pravijo Laponska, pol leta sonce ne zaide, nakar se drugo polovico ne dvigne nad obzorje. Tam, daleč od nepovabljenih oči, leži majhna koča, ki je tako dobro zlita z naravo, da jo le stežka opaziš, kakor tudi lopo, ki je postavljena ob njej. Okoli njiju se pase trop severnih jelenov in zdi se, da je prostor zapuščen. Pa ni. Tam živi oseba, ki podnevi spi. In če dan traja šest mesecev ...
Oseba se prebudi šele septembra, ko sonce izgine. Vsakič posebej je jezna in se priduša, da bo prihodnjič vstala bolj zgodaj. Kajti le tri mesece ima časa, da se pripravi na noč, v kateri bo obletela svet. Pa kaj potem, porečete. Če zmore v eni noči okrog sveta, je tri mesece ogromno, mar ne? Nak. Čudna so pota vsemogočnosti in mož, o katerem teče beseda, to zmore napraviti samo en dan v letu. Potem tri mesece nabira zalogo za dolg počitek in poletje, ki mu pije moč, enostavno prespi. Zato verjemite, da mu manj kot sto dni priprav, ki vključujejo delanje seznamov pridnih in porednih, raziskovanja potrošniških navad ter lova za zaželenimi artikli, vzame obilico energije.
Ni si sam izbral te vloge. Dvignil se je iz človeške domišljije kot zmes verovanj različnih narodov in se naposled izkristaliziral v dobrodušnega debelega možakarja v rdečem, ki zmore napraviti božični čudež. Vsako leto ga. Po svojih najboljših močeh. Vsi ga imajo radi, nestrpno ga pričakujejo in brez njega bi bil svet slabši.
A vendarle mora tudi taka oseba nekomu iti v nos. Nekomu blizu, a hkrati neskončno daleč ...

* * *

Asgard! Bajeslovno bivališče nordijskih bogov se je znova treslo od srda prvega in najvišjega. Odinovo edino oko je žarelo kot ogel v peči. Krokarja sta nemirno frfotala okoli njega, ko je kot vsako leto ob zimskem solsticiju besno korakal po dvorani. Ostali bogovi so že davno sprejeli ta obred in si raje poiskali pametnejša opravila, kajti rentačenja so bili že davno siti.
“Kako si drzne! Prekleti povzpetnik!” je rohnel v skladu s svojim imenom. “Temu bom enkrat za vselej napravil konec!”
Vsako leto je bilo tako. In vsakič je Odin, ki je nekoč ob zimskem obratu vodil divjo jago, ne pa nosil darila, stisnil zobe in pustil, da je oni, o katerem je govoril, opravil svojo nalogo. Brigalo ga je za obdarovanje, a manjkala mu je čast, ki so mu jo naklanjali smrtniki, ko je njegov kozel dejansko poskrbel zanje.
Da bi se pomiril, se je odpravil v hlev pobožat svojega osemnogega žrebca. Toda čakalo ga je neprijetno presenečenje. Sleipnira ni bilo nikjer! Na njegovem mestu je stal ogromen črn kozel, ki je prežvekoval in ga mrko gledal.
“Tako torej!!!” je zarjul Odin. “Boš že videl kozla!!!” Skočil je na rogato žival in divje odjezdil, da ga niti Sleipnir ne bi mogel dohajati. Iz temnega kota se je zaslišal pritajen smeh in potem stok.
“Tole pa res ni bilo lepo od tebe, Loki,” je mrko navrgel Heimdall.
Zabavljač je le skomignil z rameni.
“Oh, tiho bodi, vsevidnež. Prav tako ga imaš poln kufer kot jaz. Sicer pa, kakšno škodo lahko napravi? Peščica metalcev, ki pozersko popevajo, nam ravno ne daje božjih moči, aneda? Medtem pa lahko midva v miru žlampava medico.”
“Samo povem ti, da se bo slabo končalo.”
“Ja ja, pri tebi so vedno slabe novice. Kaj, ko bi kdaj videl kaj dobrega? Recimo par dni brez tečnega šefa? Raje mi podaj rog.”
“Upam, da misliš na tistega z medico.”
Lokijevo začudenje je bilo skoraj pristno: “Imaš še kakega drugega?”
“Oh, bodi že tiho.”

* * *

Rdeči mož je še zadnjikrat preletaval seznam in zlovoljno gledal kup, ki je bil precej enoličen. Nekoč je raznašal prave igrače, oblačila in sladkarije. Tokrat so glavnino tovora predstavljale škatle, v katerih so bile čudne električne ploščice najrazličnejših velikosti. Še čudnejša imena, kot so kindle, ipod in ipad, so mu pomenila kaj malo. Jasno mu je bilo le, da se svet spreminja, in z njim se mora tudi on. Ni si mogel kaj, da se ne bi nostalgično ozrl na čase, ko so majhnim deklicam razjasnile obrazke preproste punčke iz cunj. Baje imajo zdaj podobne punčke na teh ploščicah.
Požvižgal je jelenom in jih napregel v sani. Zlezel je na sedež in zamahnil z vajetmi. Živali, ki so po letu proste paše pokale od energije, so potegnile. Najprej jih je vodil počasi, v krogu, da je preizkusil, ali vprega deluje kot eno. Nakar je počil z bičem. Ostri zvok je pospremilo rukanje vodilnega jelena in vseh devet živali se je pognalo v dir. Oblak severnega snega izpod njihovih parkljev je zakril trenutek, ko so se sani ločile od tal.

* * *

Peklenska jaga na rogatcu je Odinu končno privabila nasmešek na usta. Kdo bi si mislil, da je kozel tako odlična jezdna žival. A ko ga je mislil še bolj pognati, je kozel upočasnil korak. Ravno na njuni poti se je namreč prikazala postava v škofovski opravi in mu mahala. Nejevoljno se je ustavil. Miklavž ga je dobrohotno pogledal:
“Pozdravljen, Odin, kam te nese tako divje? Pa menda ne spet nad Božička?”
Nordijski bog ga je zviška premeril, kar je bilo na kozlu precej nerodno.
“Jasno! Ne bo se več mastil z mojo, MOJO slavo. In ravno ti, far, bi moral to najbolj razumeti! Mar ni oropal tudi tebe? Kaj še čakaš? Pojdi z mano!”
Sveti mož je le skomignil z rameni.
“Veš, da mi povsem dol visi. Prvič, še vedno imam svoj praznik. Drugič, važna je ideja. Jaz sem žal specializiran. Kaj pa vsi ostali na tem svetu, ki ne delijo moje ali tvoje vere? Veš, da je treba zdaj biti strpen do vseh ...” Morda je hotel reči še kaj, a sta ga prekinila krokarja, ki sta se razburjeno krakajoč spustila enookemu božanstvu na ramena.
“S poti, klerikalna jera!” je znova zarjovel Odin in pognal kozla v dir. Ptiča sta namreč zapazila znano silhueto.
Miklavž je žalostno zmajal in počasi izginil v megli.

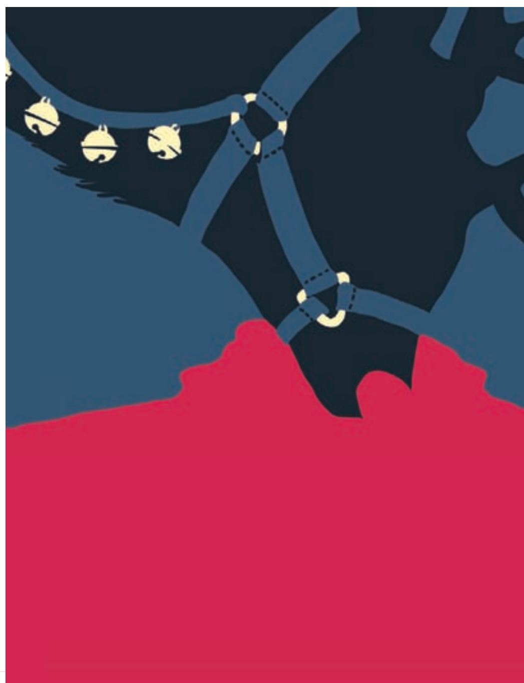
* * *

Vprega ni imela niti najmanjše možnosti. Jeleni so sicer veliki in močni, a ko v njihovega vodjo od strani treščijo mogočni rogovi, čeravno brez parožkov, gre vse rakom žvižgat.
Sani so brez nadzora strmoglavile in treščile na tla, da so se škatle razsule na vse strani, moža v rdečem pa so obsvetili žarometi. Presenečeno je zamežikal in videl, da je treščil naravnost v carinsko območje na majhnem, a vendarle mednarodnem letališču nekje sredi Evrope. Naenkrat je bilo okoli njega polno uniformiranih ljudi.
“Gospod, je vse v redu z vami? Odkod ste se vzeli?”
“Hej, Tona, poglej, kaj sem našel! Cel kup kindlov! In še neka Applova roba, vse brez računov, novo, zapakirano!”
Zaskrbljenost na njihovih obrazih je zamenjala sumničavost.
“Prosimo, pojdite z nami. Zgleda, da se moramo marsikaj pogovoriti.”
Pretreseni možakar je tiho odšel z njimi. Nezgoda mu je pobrala tako veliko moči, da je ne bo mogel obnoviti več ur. Potem bo že opravil, kar bo treba. Tako ali tako se to ne bi smelo zgoditi. Ni sile med smrtniki, ki bi mu to lahko napravila. A če mu je zavdal tisti, ki ga ima na sumu, potem lahko, da je bilo to njegovo zadnje popotovanje. Vdan v usodo je sklonil glavo.

* * *

Odin je prizor brezskrbno opazoval iz ozadja. Zamahnil je z roko, v kateri se je znašla vreča. Zamahnil je še enkrat in žakeljc se je napolnil. Neumni ljudje naj kar imajo svoje škatle, važna je vsebina. Znova je zajahal kozla, ki je nejevoljno zagodrnjal nad dodatno težo, in se počasi, dobrovoljno namenil proti gozdiču ob letališču.
Prav tja, kjer si je okrvavljeni jelen sunkovito brusil rogove ob stoletna debla. Zdrznil se je, ko je zavohal značilno dehtenje črnega hudiča, ki ga je spravil na tla. Počasi se je zasukal, sklonil glavo in zakopal s parklji po pomrznjeni zemlji. Konice so se v bledi mesečini zlovešče zableščale.

Quattro




ZA ZAČETEK BOM IZ NEPOSREDNE BLIŽINE UPORABIL ZELO VELIKO TROBENTO, ZELO VELIK STROBOSKOPSKI REFLEKTOR IN ČIMVEČJO KOLIČINO RAZVEDRILNEGA EKSPLOZIVA.
JOKER


TRARARAR
BUM
BUM
POK


BLINK BLINK BLINK
BUM
BLAM
BLINK
BLINK
BLINK
POK


PREKOMERNA OBREMENITEV ČUTOV, KOT VIDITE, POVZROČI DEZORIENTACIJO V PROSTORU IN PA SPLOŠNO DEGRADACIJO SUBJEKTOVIH KOGNITIVNIH ZMOŽNOSTI.
BLL FLM NGH


TAKO TRAVMATIZIRANA ZAVEST JE SEVEDA NEMOČNA IN NEAVTONOMNA IN ZATO DOVZETNA ZA SUBLIMNE SUGESTIJE IN DIREKTNA NAVODILA S STRANI FIGUR V POZICIJI AVTORITETE. POGLEJTE.


TAKOJ NA KOLENA PRED MANO, TI ČRV BEDNI, TI MANJVREDNA GLISTA.
DA, GOSPODAR!
TAKO JE PRAV.


NA TEJ STOPNJI JE REGRESIJA ČLOVEKA NA NIVO AVTOMATONA BREZ LASTNIH MOŽGANOV IN LASTNE VOLJE ZAKLJUČENA. TO NIZKO BITJE BREZ LASTNE IDENTITETE IN LASTNE REALNOSTI ...


... JE SEVEDA ZELO KORISTNO! POGLEJTE, TAKOLE LAHKO IZ NJEGA RECIMO PO SLAMICI SESAMO KRI IN SE TAKO NASITIMO. MMM, KAKO ZELO OKUSNO!
OH, KAKO BOLIII!!
SLURP


PAZI, NOVOLETNA SMREČICA TI JE RAVNOKAR POGNALA IZ GLAVE.
SEVEDA, ČE SEM PA TAKO PRAZNIČNO RAZPOLOŽEN.
SLURP
P.B. 2011

Jokerjev DNEVOKAZ 2012

WWW. JOKER. SI

JOKERJEV DNEVOKAZ 2012

P.B.

JANUAR ZANOHTAR

	2 PON	9 PON	16 PON	23 PON	30 PON
	3 TOR	10 TOR	17 TOR	24 TOR	31 TOR
	4 SRE	11 SRE	18 SRE	25 SRE	
	5 ČET	12 ČET	19 ČET	26 ČET	
	6 PET	13 PET	20 PET	27 PET	
	7 SOB	14 SOB	21 SOB	28 SOB	
1 NED	8 NED	15 NED	22 NED	29 NED	

FEBRUAR ČMOKAVEC

	6 PON	13 PON	20 PON	27 PON
	7 TOR	14 TOR	21 TOR	28 TOR
1 SRE	8 SRE	15 SRE	22 SRE	29 SRE
2 ČET	9 ČET	16 ČET	23 ČET	
3 PET	10 PET	17 PET	24 PET	
4 SOB	11 SOB	18 SOB	25 SOB	
5 NED	12 NED	19 NED	26 NED	

MAREC ROGOVIL

	5 PON	12 PON	19 PON	26 PON
	6 TOR	13 TOR	20 TOR	27 TOR
	7 SRE	14 SRE	21 SRE	28 SRE
1 ČET	8 ČET	15 ČET	22 ČET	29 ČET
2 PET	9 PET	16 PET	23 PET	30 PET
3 SOB	10 SOB	17 SOB	24 SOB	31 SOB
4 NED	11 NED	18 NED	25 NED	

APRIL MARELJ

	2 PON	9 PON	16 PON	23 PON	30 PON
	3 TOR	10 TOR	17 TOR	24 TOR	
	4 SRE	11 SRE	18 SRE	25 SRE	
	5 ČET	12 ČET	19 ČET	26 ČET	
	6 PET	13 PET	20 PET	27 PET	
	7 SOB	14 SOB	21 SOB	28 SOB	
1 NED	8 NED	15 NED	22 NED	29 NED	

MAJ HORMONIKAŠ

	7 PON	14 PON	21 PON	28 PON
1 TOR	8 TOR	15 TOR	22 TOR	29 TOR
2 SRE	9 SRE	16 SRE	23 SRE	30 SRE
3 ČET	10 ČET	17 ČET	24 ČET	31 ČET
4 PET	11 PET	18 PET	25 PET	
5 SOB	12 SOB	19 SOB	26 SOB	
6 NED	13 NED	20 NED	27 NED	

JUNIJ NAIZUST

	4 PON	11 PON	18 PON	25 PON
	5 TOR	12 TOR	19 TOR	26 TOR
	6 SRE	13 SRE	20 SRE	27 SRE
	7 ČET	14 ČET	21 ČET	28 ČET
1 PET	8 PET	15 PET	22 PET	29 PET
2 SOB	9 SOB	16 SOB	23 SOB	30 SOB
3 NED	10 NED	17 NED	24 NED	

ZMAGAJ!

P=NP?

TIK TAK

START

CILJ

100M

HE HE

BUM

BZZ

joker

Jokerjev DNEVOKAZ 2012

WWW. JOKER. SI

JOKERJEV DNEVOKAZ 2012

JULIJ VETROJEB

	2 PON	9 PON	16 PON	23 PON	30 PON
	3 TOR	10 TOR	17 TOR	24 TOR	31 TOR
	4 SRE	11 SRE	18 SRE	25 SRE	
	5 ČET	12 ČET	19 ČET	26 ČET	
	6 PET	13 PET	20 PET	27 PET	
	7 SOB	14 SOB	21 SOB	28 SOB	
1 NED	8 NED	15 NED	22 NED	29 NED	

ZMAGAJ!

+2 +1 +1 +1 +3 +2 +1 +1 +3 +2

WTF

AVGUST RITOPRASK

	6 PON	13 PON	20 PON	27 PON
	7 TOR	14 TOR	21 TOR	28 TOR
1 SRE	8 SRE	15 SRE	22 SRE	29 SRE
2 ČET	9 ČET	16 ČET	23 ČET	30 ČET
3 PET	10 PET	17 PET	24 PET	31 PET
4 SOB	11 SOB	18 SOB	25 SOB	
5 NED	12 NED	19 NED	26 NED	

ZMAGAJ!

SEPTEMBER ŠOLOVAJ

	3 PON	10 PON	17 PON	24 PON
	4 TOR	11 TOR	18 TOR	25 TOR
	5 SRE	12 SRE	19 SRE	26 SRE
	6 ČET	13 ČET	20 ČET	27 ČET
	7 PET	14 PET	21 PET	28 PET
1 SOB	8 SOB	15 SOB	22 SOB	29 SOB
2 NED	9 NED	16 NED	23 NED	30 NED

BLAM

ZMAGAJ!

BZBZ BZZZ

POK

ZBLONG

ZBLUNG

?!

OKTOBER MARONEK

1 PON	8 PON	15 PON	22 PON	29 PON
2 TOR	9 TOR	16 TOR	23 TOR	30 TOR
3 SRE	10 SRE	17 SRE	24 SRE	31 SRE
4 ČET	11 ČET	18 ČET	25 ČET	
5 PET	12 PET	19 PET	26 PET	
6 SOB	13 SOB	20 SOB	27 SOB	
7 NED	14 NED	21 NED	28 NED	

AUA

+1 +1 +1

ZMAGAJ!

?

AUA

NOVEMBER MOŠTNIK

	5 PON	12 PON	19 PON	26 PON
	6 TOR	13 TOR	20 TOR	27 TOR
	7 SRE	14 SRE	21 SRE	28 SRE
1 ČET	8 ČET	15 ČET	22 ČET	29 ČET
2 PET	9 PET	16 PET	23 PET	30 PET
3 SOB	10 SOB	17 SOB	24 SOB	
4 NED	11 NED	18 NED	25 NED	

ZMAGAJ!

GRRR GRRR

GRRR GRRR

DECEMBER SMREKOMOR

	3 PON	10 PON	17 PON	24 PON	31 PON
	4 TOR	11 TOR	18 TOR	25 TOR	
	5 SRE	12 SRE	19 SRE	26 SRE	
	6 ČET	13 ČET	20 ČET	27 ČET	
	7 PET	14 PET	21 PET	28 PET	
1 SOB	8 SOB	15 SOB	22 SOB	29 SOB	
2 NED	9 NED	16 NED	23 NED	30 NED	

BRAVO.

ZMAGAL SEM, HURA, TAKO SEM SREČEN. KAJ? DECEMBER JE ŽE? MISLIM, DA BOM ZDAJ POJEDEL SENDVIČ IN SI MALO ODDAHNIL.